

Nur wer die Wege der Macht kennt,

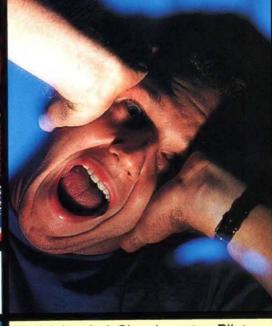
SEGA

hat eine Chance...



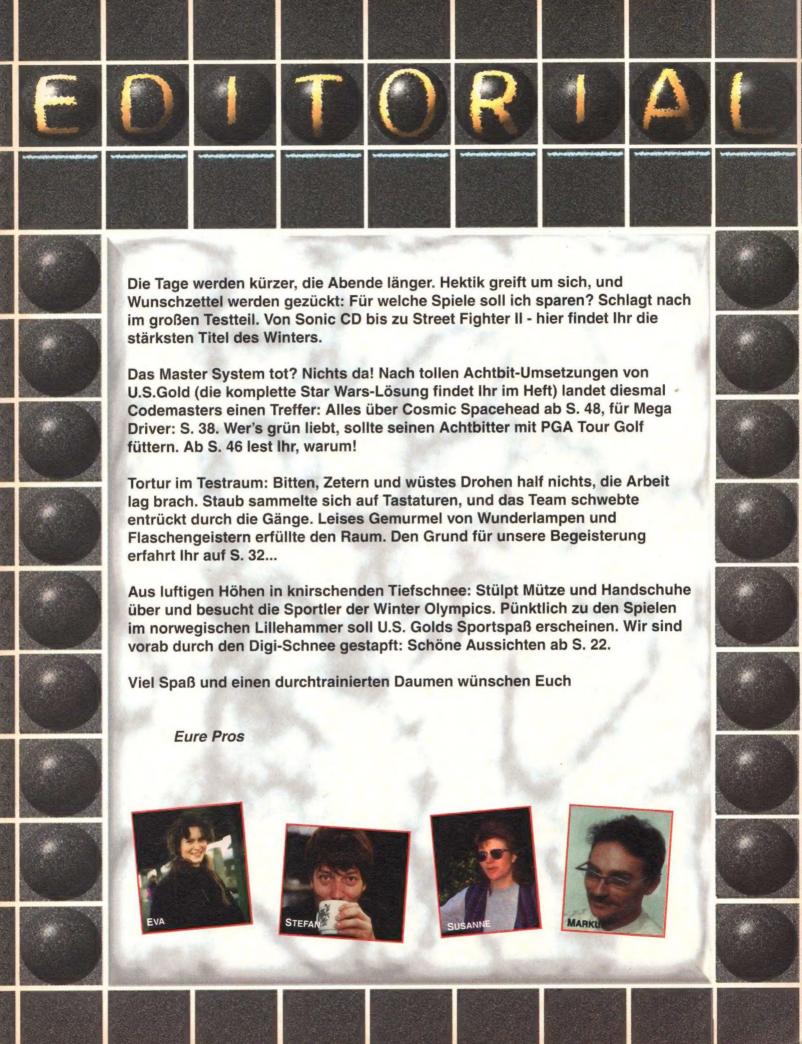
Erhältlich für MASTER SYSTEM und GAME GEAR





Vielleicht sind Sie ein guter Pilot ... vielleicht können Sie auch gut mit einem Laserschwert umgehen - aber ohne die MACHT können Sie Darth Vader nicht entgegentreten! Mit Obi-Wan Kenobi, R2 D2, 3-PiO und Han Solo an Ihrer Seite, versuchen Sie, Prinzessin Leia zu retten. Nur die Zerstörung des Todessterns macht Ihr Abenteuer komplett. In STAR WARS übernehmen Sie die Hauptrolle, je nach Situation als Luke Skywalker, Han Solo oder Leia. Ein großer Film – ein großes Ziel, jetzt auf Ihrem Master System oder Game Gear. Und: "Möge die Macht mit Euch sein!"







DEZEMBER 1993 AUSGABE 14 2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ SEGAPRO LESERSERVICE POSTFACH 101905 44719 BOCHUM

HERAUSGEBER Richard Monteiro (v.i.s.d.p.)

CHEFREDAKTION Eva Hoogh (ev)

REDAKTION

Markus Matejka (mm) Susanne Rieger (susa) Stefan Schachler (st)

REDAKTIONSASSISTENZ Claudia Niermann

JAPAN-KORRESPONDENTEN Emiko Tedesco

Noriko Buckingham

LAYOUT

Alan Russell Simon Christopher Colin Nightingale

Areo the Acro-Bat-Artwork © Sunsoft 1993

ANZEIGENLEITER Neil Harris

PRODUKTIONSMANAGER Diane Tavener

MITARBEITER

Gordon Wilson Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:

Markus Scheer Damian Butt und ihre Teams

VERLAG

Paragon Publishing Ltd Durham House 124 Old Christchurch Road Bournemouth BH1 1NF England Tel: 00 44 202 299966 Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB

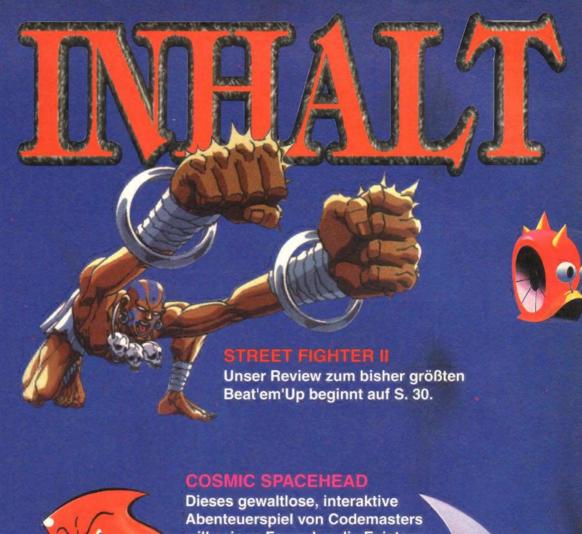
WE Saarbach GmbH Hans Bockler Straße 19 Postfach 1562 5030 Hurth-Hermulheim

Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT

UHREBERHECHI
Alle in SeaAPro erschienenen Beiträge sind
urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen, vorbehalten: Reproduktionen, gleich
welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung
in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages. Aus der
Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden,
daß die besprächsenen Eigensperionen der daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.





Sega hat sich mit Virgin und dem Walt Disney-Team zusammengetan und zum ersten Mal ein Videospiel aus einem Zeichentrickcharakter gemacht.

Schlagt S. 32 auf und laßt Euch bezaubern...





ProNews It's a Sony......6 Schöner Schalten6 Dragon's Eye......6 Pirat am Hakon.....7 Anstoß Genommen......7 Gib' Gas, ich will Spaß......7 Cosmic Again.....7 Und Abends wieder Sonic.....8 Noch mehr Street Fighter.....8 Aufgelesen.....8 Flash Back Gowinner.....8 Neves aus Japan Pro Daten10 Einzig unter den Clones......10 Shooting Star: GG Aleste 210 Über den Wolken: Air Warrior11 Pro Charts11 **Pro Feature** PREVIEWS.....12 - 17 Aero the Acro-Bat......18 Winter Olympics......22 **ProReviews** Review-Index.29 Tips-Index......57 Final Fight (CD)58 Time Gal (CD)58 Jungle Strike (MD).....58 Jurassic Park (MD)59 Street Fighter II (Champion Edition)......59 NHPLA Hockey (MD)59 Star Wars (MS, GG)60 - 65 Shinobi III (MD)66 - 71 Mortal Kombat (MD)72 - 81 Rubriken Nachbestellungen.....28 SegaPro Abo54 Leserbriefe24



ONIC CD	42
	neuen Abenteuern
ereit - dreister den	n je!



SPIDERMAN X-MEN50
Meßt Euch mit den Supermännern



PGA TOUR GOLF......46, 51
Mit den Profis auf dem weiten Grün.
Golf ist in!



COSMIC SPACEHEAD52 Interaktives Spiel auf dem Game Gear mit Cosmic Spacehead. Entdeckt mit ihm die Erde(!!)

REV.EW INDEX



SONIC CD4	ļ
KEIO FLYING SQUAD5	ĺ



TREET FIGHTER II	30
ALADDIN	
COSMIC SPACEHEAD	.38
GODS	40
PIDER-MAN X-MEN	.50
RACE DRIVIN'	.56
CHESTER CHEETHA	.53



PGA TOUR	GOLF		46
OSMIC SP	ACEHEA	D	48



PGA TOUR GOLF	51
COSMIC SPACEH	EAD52
T2 THE ARCADE	GAME53

S NEWS NEWS NEWS NEW

ITS A SONY

Wenn es nach dem Techno-Giganten geht, wird man diesen Ausruf immer öfter auch mit Spielen in Verbindung bringen. Wie wir berichtet hatten, kaufte Sony vor einigen Monaten die Softwareschmiede Psygnosis und hat seine Spielepläne seither ausgeweitet. Weniger bekannt dürfte sein, daß der Konzern schon vor Jahren erste Gehversuche in Richtung Softwareregal unternommen hat.

In den frühen achtziger Jahren gab es erste Sony-Titel für den japanischen MSX-PC. Der Achtbitrechner setzte sich allerdings nicht durch und verschwand bald mangels Masse. Fortan hielt Sony sich softwaremäßig bedeckt, aber auf dem Laufenden. Vor drei Jahren gründete man schließlich eine eigene Entwicklungsabteilung für Videospiele.

Seither hat Sony Rage, Sensible Software, Delphine und Psygnosis unter seine Fittiche genommen. Sie alle entwickeln unter strenger Geheimhaltung Sony-Titel für das nächste Jahr. Schließlich hat der Riese sich vorgenommen, auch bei den Spielen zu den ganz Großen zu zählen. Mit den Filmund Musikfachteuten im Rücken ist man zuversichtlich, der Unterhaltungskonzern schlechthin zu werden.

Ob andere Allroundtalente wie Virgin sich das ohne Weiteres gefallen lassen, sei dahingestellt. Fest steht, daß Sony einige Film- und Popstar-Lizenzen im Schrank und in Arbeit hat - über Last Action Hero und Cliffhanger berichteten wir ja schon. Hier erfahrt Ihr mehr über die nächsten drei Titel, die Euch demnächst beschert werden. Der Härtetest folgt alsbaldt

SCHÖNER SCHALTEN

Sony bastelt eifrig an seinem ersten Handheld-Titel, einem Denkspiel für das Game Gear. In Gear Works spielt Ihr einen Uhrmacher, der zwölf Weltwunder in Ziffernblätter einarbeiten muß, Ihr habt zahllose Rädchen zur Verfügung und müßt sie nur zu einem riesengroßem Meisterwerk verbinden. Da jedes Rädchen sich von den anderen unterscheidet, könnt Ihr Euch den Umfang der erforderlichen Rätselei vorstellen. Damit Ihr es noch schwerer habt, tauchen ab und zu Störenfriede auf, die Eure Rädchen einrosten lassen oder Häkchen abbrechen. Ihr könnt die Poffins zwar beseitigen, doch tauchen sie in späteren Leveln immer wieder auf. Chaos und

Verzweiflung sollen noch in diesem Jahr über die Game Gear-Besitzer hereinbrechen!

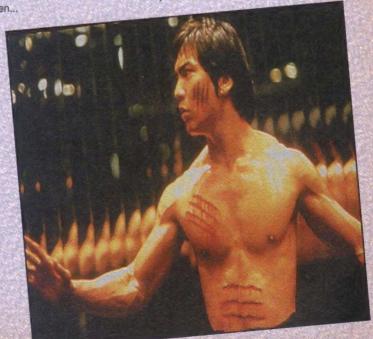


DRAGONSEYE

Nein, nicht von Shanghai, der Mah-Jongg-Variante, ist die Rede, sondern vom "Drachen" Bruce Lee. Mehr als zwanzig Jahre nach seinem Tod lebt der Ruhm des Kampfsport-Idols weiter. Lee, so scheint's, ist beliebter denn je. Eigentlich verwunderlich, daß er noch in keinem Spiel verewigt wurde.

Virgin freute sich darüber und sicherte die Rechte an einem Spiel zum Altmeister. Dragon wird parallel zur Verfilmung von Lees Lebensgeschichte entwickelt. Das Spiel wird Kampfduelle ähnlich wie in Street Fighter bieten. Als Bruce müßt Ihr nacheinander 12 Gegner auf die Reismatte legen, oder nicht ganz: Bis zu drei Kämpfer dürfen sich gleichzeitig in der Arena tummeln. Da dürfen Lees alte Intimfeinde die Sun Brothers und der Oriental Fan Fighter nicht fehlen.

Nicht weniger als 36 Spezialbewegungen soll jede Figur ausführen können. Projektleiter Peter Hickman ist zuversichtlich, daß Dragon das Mega Drive bis an seine Grenzen ausnutzen wird. Es soll bisherige Kampfspiele nicht nur vom Umfang her in den Schatten stellen, sondern auch noch gebremst werden: Angeblich faucht der Drachen viel zu schnell! Eine weitere Besonderheit: Die Programmierer versuchen, 30 MBit an Daten auf 16 MBit zu komprimieren, damit das Modulformat nicht gesprengt wird. Wir können Euch bald mehr über diesen Frühjahrstitel verrat-



NEWS NEWS NEWS NEWS CIE CAS, ICH WILL SIZAL

Schon seit Monaten ist Hook als Importspiel erhältlich, doch Sony hat sich bis jetzt mit der offiziellen Einführung geziert. Ihr erinnert Euch: Frei nach dem Film mit Robin Williams (als behäbiger Peter Pan) und Dustin Hoffmann (als raffzähnig grinsender Käpt'n Hook) verläuft auch hier die Geschichte. Peter Pan ist erwachsen geworden, heißt jetzt Peter Banning und hat eine Familie gegründet. Doch das Schicksal in Form von Käpt'n Hook läßt ihn nicht aus der Eisenklaue. Hook entführt Peters Kinder. Der muß seine Identität eingestehen und schnell ins Nimmerland fliegen. Dort muß er seine Freunde wieder für sich gewinnen -

die Kinder erkennen ihn zunächst nicht - und Tochter sowie

Sohnemann zurückbekommen. Das Spiel zum Film ist, man ahnt es, ein Geschicklichkeitstest. Wenig neue Elemente, dafür atemberaubende Grafik bietet der Pixel-Pan. Beide 16bit-Ausgaben sollen übrigens identisch sein. Während die Mega Drive- und Mega-CD-Versionen gesichert sind, bleibt noch unklar, ob die Achtbit-Fassungen überhaupt veröffentlicht werden.



Obwohl Bubsy the Bobcat gerade ein breites Grinsen auf die Gesichter zaubert, will Accolade sich nicht auf dem prall gefüllten Wollkorb ausruhen, sondern wieder einmal für quietschende Reifen auf den Konsolen sorgen. Gerade hat man sich die Lizenz der Speed Racers gesichert. Diese sind offenbar die zur Zeit beliebtesten Kindercomics in den USA. Als Erstes wird The Challenge of Racer X für das Mega Drive entwickelt. Darin übernehmt Ihr die Rolle des mutigen Teenies Speed Racer, der sich mit gemeinen Gegnern wie Captain Terror - der Name ist Programm -Snake Oiler und der Attentäter-Gang herumplagen darf. Am gefürchtetsten ist aber der große Unbekannte, eben Racer X, von dem niemand Genaueres weiß.



Jedes Rennen basiert auf einer Comicfolge. Angeblich sollen mehr als 40 Millionen Amerikaner die Serie kennen und lieben. Ob Millionen Amis irren können, werden wir erst spät im nächsten Jahr feststellen können. Vorher gibt's aber einen großen Vorabbericht!

Verzückung in der Redaktion, Entrückung auch auf der ECTS. Prominente Gäste der Londoner Herbstmesse bewunderten Cosmic Spaceheads Eskapaden: Abba-Revivalgruppe Björn Again war hin und weg vom abgespaceten Adventure. Eigentlich waren die vier auf unserem Bild in voller Montur zu bewundern - zu einer Aufnahme angereist, doch das Kamerateam mußte sie mehr oder weniger Codemasters' gewaitsam von Cosmic-Stand wegreißen!

König Fußball regiert wieder einmal die Welt, und die Softwarehäuser überbieten sich gegenseitig mit hyperrealistischen Simulationen. Da darf auch Sony nicht fehlen. Rechtzeitig zur Weltmeisterschaft reiht sein Sensible Soccer sich in die Warteschleife zum Test ein. Hauptkonkurrent International Soccer von EA fest im Auge, will man sich selbst übertreffen und das Spiel aller Spiele veröffentlichen.

Sensible Soccer wird mit einer abgewandelten Vogelspersektive ähnlich der von J League Pro Striker autwarten. Die Spielersprites sollen allerdings im Verhältnis zum Spielfeld realistische Größe bekommen. Dadurch werden sie kleiner, aber das Gesamtbild wirkt jetzt schon recht realistisch. Jeder Sportler hat zahlreiche Animationen für bestimmte Bewegungen und Pässe.

Sonst bietet das Spiel alles, was einem heute beim Pixelfußball lieb und teuer

ist: 64 Spieler nehmen an einem Turnier teil, die Computergegner wechseln wie das Wetter, und die Ballkontrolle soll ausgefeilt werden. Auch die Farbgebung soll bis aufs Trikottüpfelchen passen.

Besonders stolz ist man jetzt schon auf die glatte, eingängige Steuerung und die Geschwindigkeit, mit der die Kicker ihre Einsätze absolvieren und tolle Kunststücke vorführen können. Freunde von Super Kick Off werden auch mit dieser Steuerung prima klarkommen, zumal die Sprites deutlicher zu erkennen und leichter zu lenken sind. Daß auch die Zuschauer kräftig jubeln werden, sollte selbstverständlich sein!



IND ARENDS WEDER SONIC

Die englischen Kids haben's gut, ihre Geldbeutel weniger. Zahllose Merchandising-Produkte hat es für Sonic schon gegeben, und auch den Comic zum Igel kennt man hierzulande schon. Jetzt will man das Kulturniveau der Nation anheben: Sonic the Hedgehog in Robotnik's Laboratory soll die Jüngsten zum Lesen animieren. Kurz darauf soll auch Sonic the Hedgehog in The Fourth

Dimension bei Virgin erscheinen. Bei Erfolg soll die Serie ausgedehnt werden. Der Preis soll umgerechnet unter DM 13 liegen. Ob die Bücher ins Deutsche übersetzt

Kleiner Tip: Wer's

AUGUST-AUSGABE LÖSUNG: ROTOSCOPING-GRAFIK JE EINE FLASHBACK-CD

WETTBEWERB

GEWINNT:

Hufnagel, Bremerhaven; Sigmar Bremen; Daniel Miotto, Niedermayer, Loxstedt-Nesse; Joe Seiter, Esslingen; Maik Steinicke, Strausberg; Dominic Kabath, Herten; Jörg Stielav, Schöningen; Ingo Dresden: Jenning, Nico Neustadt/Weinstr.: Noppenberger. Antonio Schäfer, Kassel; Martin Raidelet, Lebach; Michael Zeich, Minden; Thorsten Wick, Salzgitter; Oliver Rühl, Heusenstamm; Christian Breiter, Hamm; Wilfried Möhring, Neusäß; Christian Auster, Bochum; Zwickau; Haslerok, Weber, Westfalica; Benjamin Gros, Lemberg; Lars Horn, Spremberg; Reni Herzig, Lehnin; Axel Dill, Löttingen; Andreas Grobrecht, Uslar; Steckelberg, Nachrodt-Wiblingwerde; Udo Thäster, Köln; Karl-Heinz v. Hofe, Iserlohn; Daniel Harms, Hamburg; Udo Bodendiek, Hamburg; Marcel Krapohl, Mönchengladbach: Torben Schütte. Ganderkesse; Dennis Klimek Ahrensburg; Michael Nowak, Eching; Sebastian Schepper, Bühlertal; Heike Unger, Drogmitz/Thüringen; Patrick Reutt. Baden/Austria: Stefan Monz. Merchweiler: Danny Schulz, Bledecke: Helga Gottshow, Bergheim; Ernst Naschnenweng, Wien; Patrick Pasqualotto, Rielasingen; **Tobias** Hilscher, Pansdorf; A. Wojzik, Fürstenwalde; Sebastian Gouder. Aachen: Alexander Wentzel, Kreuztal; Lars Enderlein, Dresden; Mathias Weiß, Saalfeld; Thomas Braun, Bamberg; Björn Crener, Eschweiler; Till Brandt,

Herzlichen Glückwunsch!

Liebenau.

werden, ist fraglich.

noch cooler mag und Comics verschlingt, sollte sich Virgins Judge-Dredd-Bücher aus England mitbringen lassen. Den Straßenrichter gibt's bei uns schon in zahlreichen Comicbänden.

Wie? Wo? Noch eine SFII-Ausgabe? Die Mega Drive-Version ist kaum in den Läden, da gehen schon Gerüchte über eine weitere Variante um. Capcom soll an der fünften SF-Folge basteln. Im Super Street Fighter II sollen alle bekannten Kämpfer auftreten und dazu noch vier neue! Dies sind die Typen, die noch mehr Spannung ins Turnier hineinbringen sollen: Dee Jay, ein Preiskämpfer aus Jamaika. Thunder Hawk, ein amerikanischer Ringer, Feilong, der chinesische Kampfkünstler, und Cammy, eine britische Spezialagentin!

Den altbekannten Figuren werden weitere Bewegungen spendiert, und besonderer Sound soll für völlig realistische Ringgeräusche sorgen. Das

Ganze soll erst in der Spielhalle starten, aber dabei wird es mit Sicherheit nicht bleiben. In der Zwischenzeit könnt Ihr Euch mit den offiziellen Merchandising-Produkten trösten, die es jetzt beim Spielehändler gibt.



 Zum Jahreswechwel steht CD-Fans eine schöne Überraschung ins Haus: Virgin ergänzt das Action-Adventure Another World durch eine weitere Geschichte und preßt Silberling. beide auf den Gefilmte Szenen sollen das CD-Erlebnis noch verschönern, Zooms und Rotationen geben den Spielen eine weitere Dimension. Ein Grund mehr, sich das Mega-CD zuzulegen? Bald werden wir's sehen

 Noch einmal Virgin: Das flotte Fire&Ice sorgte letztes Jahr auf dem Amiga für Aufsehen. Virgin setzt das Jump&Run auf alle Formate um. Zur Zeit hat jede Version 30 Level, Tendenz steigend. Vielleicht erwartet uns im Frühjahr dann das Über-Spiel? Accolade, sportlich: Für sein nächstes Basketballspiel hat das Softwarehaus US-Star Charles Barkley unter Vertrag genommen. Barkley soll an der Spielentwicklung beteiligt sein, doch inwieweit er einbezogen wird, ist unbekannt. Einwurf soll im Frühjahr sein.

Was EA kann, bringen wir schon lange, meint Accolade, ebenfalls startet.



Frühjahr, mit Mike Ditka durch. Der ist Spiele gewöhnt und dürfte routinierte Gastauftritte geben.

Flippern soll kein Sport sein? Das sehen naßgeschwitzte Tiltfans mit zitterndem Daumen anders. Weniger anstrengend, doch ebenso spaßig soll die Kugelschieberei auch vor dem heimischen Bildschirm sein, doch irgendwie sprang der Funke bei noch keinem Spiel richtig über. Vielleicht ändert Pinball Wizard das bald. Domarks hauseigenes Team Kremlin hat nur für das Game Gear fünf Flipper entwickelt. Jeder wird Bonusrunden und viele Zwischenspiele enthalten:

 Electronic Arts ist f
ür seine vielen guten Spiele bekannt, doch auch für seine oft unergründlichen Wege. Zur Zeit wird gerätselt, warum der Softwareriese seine Sporthits wie John Madden (Frage: Gibt es eine Ausgabe der SegaPro, in der uns John nicht irgendwo heimsucht?) aufpeppen und in die Spielhallen schicken will. Da man in England erklärtermaßen die älteren Spieler im Auge hat, sollen die Automaten nicht in jeder x-beliebigen, sondern nur in Spielhallen bestimmten aufgestellt werden.

Zaubersprüchen und superschnelle was das rucklige, hopplige Kopf-Wenn es um Geschwindigkeit ist legendär. an-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 Action werden dafür sorgen, daß geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Doch plötzlich ist alles wie hätte sein sollen. Wiz 'n' Liz mit der verrückten Spitze. verhext. Ein falsch rum Kaninchenjagd den Computer zur Fantastisch schnell, selten so aufgesagter Zauberspruch hat die Sie sind die besten Zauberer gelacht. Heißglut bringen. des Planeten Pum. Ihre geliebten Kaninchen laufen Zaubersprüche lassen jeden lassen, und dies ist der Anfang Jetzt zu kriegen auf dem MEGA DRIVE ADVANCED GAMING Amiga und Megadrive - wenn So was Schnelles gab's seit zu einem Rennen gegen die Zeit. anderen Zauberer vor Neid der Vorpubertät nicht. Explodierende Kaninchen, ein Ihr schnell genug seid! erblassen, und ihre riesige Das 2-Spieler-Spiel ist alles, DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS Sammlung zahmer Kaninchen verrückter Kessel, Hunderte von SCHNAPPT SIE, WENN IHR AMIGA UND MEGA DRIVE





EUES A



MEGA DRIVE

BURNING FIST SEGA CD PHANTASY STAR IV SEGA 24Mbit 16Mbit **AX 101** SEGA **KONAMI 8Mbit VAMPIRE KILLER** PSYCHIC DETECTIVE M/NET CD SONIC SPINBALL SEGA 8Mbit **JANUAR** SISTER SONIC SEGA 8Mbit **POWER DRIFT** DENPA CD **BATTLE FANTASY** M/NET CD FEBRUAR

AIR MANAGEMENT II SEGA 8Mbit **NOBUNAGA** KOEI 4Mbit

GAME GEAR

DEZEMBER **PUYO PUYO 2** 2Mbit **SEGA** FACEBALL RH 2Mbit ALADDIN SEGA 4Mbit **JANUAR** YOUNG INDIANA SEGA 2Mbit **DAFFY DUCK** SEGA 4Mbit **FEBRUAR** ALADDIN SEGA 4Mbit **SONIC DRIFT** SEGA 4Mbit BATTLETOADS 2Mbit TW SCRATCH GOLF SIMMS 2Mbit

Unsere fleißigen Japan-Korrespondenten haben etwas Einzigartiges für Euch ausgegraben: Time Dominator ist der neueste Sonic-Clone fürs Mega Drive. Die Spielewelt ist in große Zonen unterteilt, die Ihr durchlaufen und -hüpfen müßt. Es gilt, Blitze, Extraleben und weitere Bonusse zu sammeln. Natürlich dürfen auch Extrarunden zum Aufbessern des Punktekontos nicht fehlen.

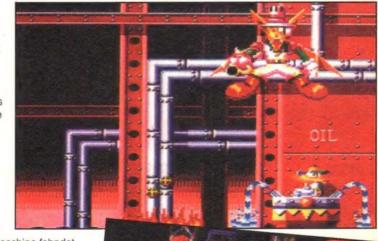
Die Hauptfigur, malerisch mit Shorts und T-Shirt versehen, ist ein zeitreisender Roboter, der irgendwo in einem fremden Jahrhundert steckengeblieben ist

und verzweifelt nach seiner Zeitmaschine fahndet. Der kleine Held muß alle Zeitrekorde brechen und fleißig Blitze sammeln, um in den Bonusrunden der Time Trials überhaupt abräumen zu können.

Wenn es jemals einen deutlichen Sonic-Clone gegeben hat, dann diesen. Time Dominator kopiert die Stufen und Landschaften so schamlos, daß es verwunderlich wäre, wenn es hierzulande erschiene. Die Liebe zum Original ging offenbar so weit, daß man einen Abschnitt dreist "Emerald Forest Zone" taufte! Wenn das Modul sich auch nur halb so gut spielt, wie die Bilder aussehen, könnte Sega of Japans

Reaktion darauf interessant werden.

Der genaue Spielablauf steht noch nicht fest, doch soll dieses zweite Spiel von Vic Tokai ziemlich einfach werden. Natürlich bemüht man sich um Sonic-, wenn nicht höhere Geschwindigkeit, und in einem Extramodus wird man das Spiel im Nullkommanichts durchrasen können. Doch warten wir's erst einmal ab. Das Modul soll bis Weihnachten in den japanischen Regalen stehen.



B-D-ZAIRERER PANORANA COMON

Cotton war in Japan ein erfolgreiches Geschicklichkeitsspiel. Der Titel sagt es: Wo Baumwolle draufsteht, wird etwas Niedliches drinsein. Wie unsere Screenshots zeigen, bildet Panorama Cotton keine Ausnahme. Der 16-Mbit-Nachfolger des Automaten wird ein kunterbuntes Schießspiel mit viel Rosa.

Der Chefprogrammierer der bunten Knallerei war an Star Wars-X68000 beteiligt, einem Automaten der achtziger Jahre. Mit seiner 3-D-Erfahrung dürfte auch Panorama Cotton für gutes Spielgefühl sorgen und entsprechend aussehen.

Wie bei jedem anständigen Shoot-'em-Up, gibt es massenhaft Extras, Power-Ups und Bonusse. Die Weltraumbehörde sollte sich

endlich ein Putzkommando zulegen! Unter anderem kann man Cotton (Baumwolle) oder Silk (Seide) als Extra auflesen. Die Sonderschüsse können gezielt durchs All gelenkt werden. Ballerfans wird die Art der Geschwindigkeitskontrolle bekannt vorkommen - Thunderforce hat sie schon geschickt eingesetzt. In engen Höhlen und Gängen ist man dankbar für die Kontrollmöglichkeit. Apropos Kontrolle: Wenn das Modul durch das Netz von Segas Anforderungen schlüpft, könnte es eines Tages auch hier eingeführt werden.





● Sonic im Blut haben nicht nur eingefleischte Spielefreaks: In Japan gibt es ab sofort "Sonic the Hedgehog Power Vita-11 Water". Es bringt die Freaks zwar nicht magisch in den elften Level; aber ihrem Helden wohl ein Stück näher. Wem das ewige Wasser zuviel wird, der darf sich zur Abwechslung mit Sonic Cola erfrischen. Na. dann Prost!

• Street Fighter II für Segas 16-Bitter wurde im Stammland stürmisch gefeiert. Anläßlich der Turbo Championship '93 wurde ein Ausstellungszentrum in einen brodelnden, schweißerfüllten Ring verwandelt. Hunderte von Teilnehmern waren gekommen, um sich den Titel SFII-Turbo-Champion und etliche Capcom-Beigaben zu erkämpfen. Demnächst wird im Roller Express in London eine ähnliche Show starten. Ob es Derartiges aber bei uns geben wird, ist ungewiß

● Night Trap wird definitiv nicht in Deutschland erscheinen, und so wird es dem Nachfolge-Krimi Orgel ähnlich ergehen. Die Psycho-Detektiv-Geschichte auf CD-ROM erinnert stark an europäische Sherlock-Holmes-Titel, wird aber eher wie ein Manga ablaufen als ein Digi-Film

Während die Spieler in
Deutschland noch nach dem
Fantasyepos Shining Force lechzen,
ist in Japan gerade Shining Force
II beendet worden: In das 16
Mbit-Modul wurde offenbar so
ungefähr alles gepackt, was
das Original zum Kultstatus
verholfen hat. Leider wird es
noch lange dauern, ehe das
mutmaßliche Prachtstück in
unseren Modulschächten
landen wird

STORING STANKEGALISTE

Game Gear-Besitzer, aufgepaßt: Wenn Ihr Ballerspiele liebt, könnte GG Aleste 2 die Erfüllung all' Eurer Träume werden! War Teil 1 weltweit schon überaus erfolgreich, könnte Euch mit dem zweiten ein echter Klopper ins Haus stehen.

GG Aleste 2 wird ein senkrecht scrollendes Shoot-'em-Up wie aus der Spielhalle. Sechs Riesenlevel voller Gegner und Extras sollen Automatenfeeling vermitteln, Euer Schiff perfekt manövrierbar sein. Als Ansporn wird nach Spielende nicht nur der Punktestand und der Rundenbonus errechnet, sondern auch die Treffer- und Fehlerquote angezeigt.

Das Beste am Spiel sollen die 3-D-Grafiken werden. Unsere japanischen "Spione" munkeln von fantastischen Endgegnern und knallharten, genau zu steuernden Kämpfern. Mit den über die Level verstreuten vier Extrawaffen sind die Obermotze, die den halben Bildschirm einnehmen, aber zu



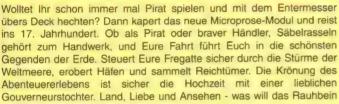
GG Aleste 2 soll noch vor Weihnachten fertig sein. Hoffen wir, daß Sega Einsehen mit allen lechzenden Weltraumfans hat und das Modul mit Lichtgeschwindigkeit in die heimischen Regale holt!



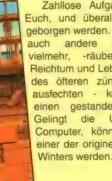
R DIE SEGA SYSTE

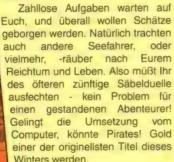
Hier sind sie wieder, unsere topaktuellen Spielenews. Was kommt fürs Master System, was ist für Game Gear und CD in der Mache? Und kommt mein-Lieblingsspiel bald aufs Mega Drive? Schlagt nach in der Vorschau | hier steht's drin. Viel Spaß!

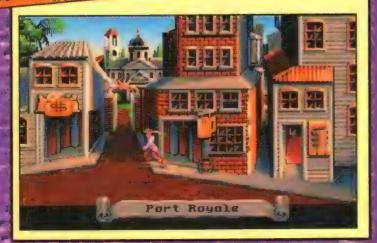
PIRATES! GOLD MICROPROSE • DEZEMBER • DM 130,- • 8 Mbit



mehr?

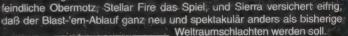








Nach dem enttäuschenden CD-Einstand Sierras Willy Beamish empfahl sich als Schlafmittel will Sierra uns mit heftiger Weltraumaction wachbeamen: Im Cockpit eines hochmodernen Jägers müßt Ihr ein böses Imperium und dessen noch böseren Tyrannen zu Fall bringen. Wo hat man das bloß schon gehört? Gir Daxon heißt der



Das 3-D-Spiel setzt weniger auf landläufige Effekte als auf ausgeklügelte Sprites und Gegner Zwar wurden keine Filmszenen eingeblendet, doch hat man mit dem 3-Dversucht Kinoatmosphäre einzufangen Ob das gelungen ist erfahrt ihr dem nächst

ANUAR ON A I CE



Wer alle Levels von Populous schon im Schlaf gelöst hat, durfte sich bald darauf mit dem 16-Bit-Powermonger herumschlagen. Für die Mega-CD-Version hat man das Spiel kräftig aufgebohrt und technisch auf Vordermann gebracht: Das Hauptfenster ist um ein Drittel größer geworden, und EA hat dem Spiel eine weitere Rotier-Möglichkeit spendiert. Der Spielablauf soll davon jedoch unberührt bleiben. Powermonger CD wird mit vollem Digi-Soundtrack aufwarten, der aber wenig zum Spiel tut: Das Strategen-Epos lebt akustisch von den verschiedenen Soundeffekten





Tinhead ist ein freundlicher Blechkumpan, den der Zufall als Opfer des bösen Grim Squidge ausersehen hat. Eigentlich wollte Tinhead nur nach einer Kanne öl gehen, als er eines Abends das Unglück sah. Grim Squidge hatte sämtliche Sterne vom Himmel gestohlen! Da weit und breit kein andere Held zu finden war, machte Tinhead sich seufzend auf den Weg, die Sterne zu befreien.

Die sind in vier Welten mit zahlreichen Unter-Levels versteckt, in denen ein pfiffiger Roboter wiederum etliche Geheim- und Bonusrunden entdecken kann. Tinhead ist alles andere als ein Kampfroboter, doch seine Metallkugeln schützen ihn wenigstens vor dem widerwärtigsten

Ungeziefer, das ihn unbedingt aufhalten

Doch ganz so schwer wollten die Programmierer es Tinhead nicht machen. So verstreuten sie Turbopacks in der Gegend. Springt der Held hinein, wird er in die Luft geschleudert und er-

reicht sonst unzugängliche Stellen. Weit oben darf er über Flugtaxis hüpfen, Einräder sammeln, Rotorblätter umschnallen und weitere Raketenpacks einsetzen. Laut Microprose ist Tinhead eines der schnellsten Fly-&-Runs überhaupt. Hoffentlich können die Fans das bald überprüfen!





MARKO'S MAGIC FOOTBALL DOMARK ● MARZ 1994 ● n.A. ● unterschiedlich

Pünktlich zum zehnjährigen Branchenjubiläum kam bei Domark der Ruf nach einem Maskottchen auf. Was den Anderen recht ist, war den Londonern billig, und so wurde flugs Marko entworfen. Der nette, zehnjährige Knirps lebt, wie es sich gehört, in einer Comicwelt und spielt am liebsten mit seinen Freunden Fußball. Leider hat seine Mutter, gemein wie sie ist, ihn eines Tages in sein Zimmer gesperrt.

Daß die große, weite Welt nicht immer freundlich ist, lernt Marko, als er sich befreit und aus dem elterlichen Haus schleicht. Eine Hundertschaft Gegner wartet draußen auf ihn. Marko muß jeden einzelnen besiegen, wenn er zum Spielen in den Park gelangen will.

Markos Abenteuer umfaßt zehn Stufen mit eigenem

Thema und unterschiedlichen Landschaften. Der kleine Kerl selbst weist 300 Animationsstufen auf und sieht fantastisch aus. Das Spiel ist zwar erst am Anfang seiner Entwicklung.

Wird es aber so gut weitergeführt, wie es jetzt schon wirkt, dürfte Domark ein großer Wurf gelingen. Im Frühjahr soll Marko angepfiffen werden.

9834856





MUTANT LEAGUE HOCKEY ELECTRONIC ARTS ● JANUAR ● MA ● 15 Mbit

Niemand kann EA vorwerfen, daß seine Titel nicht bis zum Letzten aus gereizt werden. Jede Idee und jedes Sportsthema wird gnadenlos ausgepreßt und mit jährlichen Auflagen versehen, an vorderster Front EA Hockey. Nach der dritten Veröffentlichung rund um den Puck wurde jüngst die Grafik verändert und das Ganze in Mutant League Hockey umgetauft. Auf schräg-lilafarbenem Fantasyfeld geht eine urige Monsterhatz ab, doch laßt Euch nicht täuschen: Ob der Spielablauf sich sehr von dem der ernsthaften Hockeytiteln unterscheidet, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall wird EAs Vier-Spieler-Adapter unterstützt, und das Modul soll 16 Mbit Umfang haben. Somit sollte zumir ersentation erstklassig werden



KAWASAKI SUPERBIKEŞ DOMARK ● MAI 1994 ● n A ● 16 Mbit

Domark läßt das Rennen nicht. Nach dem Erfolg von F1 werden jetzt die Zweiradfans beglückt. Kawasaki Superbike wird gemein sam mit der gleichnamigen Motorradfirma entwickelt, damit es so

realistisch und detailgetreu wie möglich wird. Ihr werdet auf 14 internationalen Strecken und vier Schwierigkeitsstufen antreten können. Nach dem Mega Drive sollen auch die Achtbitter bald zu ihren Versioner is Spiels kommen. Mit 16 MBit im Modul dürfen wir ernsthafte Kor zu Road Rash erwarten.

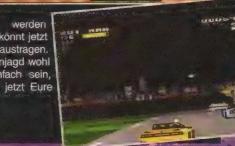
LOTUS TURBO CHALLENGE II ELECTRONIC ARTS ● JANUAR ● n.A. ● 8 Mbit

Lotus war eines der schnellsten und realistischsten Rennspiele vergangenen des Jahres 1993 hat es sich immer noch gut verkauft EA konnte Versuchung der **Nachfolgers** eines nicht: widerstehen und hat nach eigener Verlautbarung in seine Trickkiste gegriff:

eigenen Kurse basteln

en Die Rennen werden schwieriger, und Ihr könnt jetzt Kopf-an-Kopf-Duelle austragen. Profis wird die Pistenjagd wohl immer noch zu einfach sein, doch dafür könnt Ihr jetzt Eure





Wisselfie

CJ - ELEPHANT FUGITIVE CODEMASTERS ● DEZEMBER ● DM 90 ● 2 MBit

CJ ist ein ausgewachsener Elefant, den man eines Tages von seiner Herde trennt und entführt. Er wird aus Afrika entführt und landet in einem englischen Zoo. Wen wundert's, daß er in seiner neuen Umgebung ziemlich unglücklich ist. Schon seit Monaten plant er die Flucht. Eines Abends ist es soweit: CJ entkommt aus seinem Käfig. Mit nichts als ein paar getunten Erdnüssen bewaffnet, macht er sich auf den langen, gefahrvollen Weg nach Hause.

CJs Reise führt durch sechs weite Länder mit je drei Abschnitten und einem Obermotz. Obwohl das Spiel schwer plattformlastig ist, bleiben Codemasters ihrem Dizzy-gestählten Puzzleruf treu (siehe November-Ausgabe) und werden einige knifflige Rätsel einbauen.

Ob der kleine Elefant nur die Fortsetzung des Knobel-Eis mit anderen Mitteln ist, oder ob man sich eine wirklich neue Welt ausgedacht hat, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Fest steht, daß CJ durch typische Landschaften Europas und des Fernen Ostens reisen wird, und

das nur auf S e g a s Achtbittern!







AV-SEHARRIER ASSAULT DOMARK • 1994 • n A • C

Harrier Assault ist ursprünglich für den PC erschienen. Für die CD-Version im Mega Drive wurde es generalüberholt. Domarks erstes Mega-CD-Spiel soll der schnellste Flugsimulator aller Zeiten werden Viele digitalisierte Filmszenen werden eingebaut, die Zwischenbilderentstammen Fotos. Die 3-D-Grafik soll laut Domark neue Standards setzen und die fünf Großaufträge, die Ihr fliegt, zum Augenschmaus machen. Trainingsflüge erleichtern die Ein-

gewöhnung, denn natürlich werden Eure Einsätze immer gefährlicher und schwieriger Die Instrumente sind vielfältig, und das Geschehen soll ausgesprochen realistisch wirken. Mit der fertigen CD ist aber erst.im Frühjahr zu rechnen

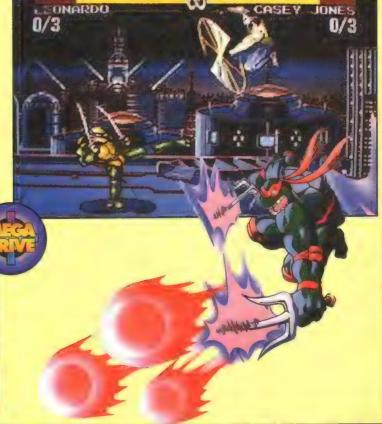




TMNT: TOURNAMENT FIGHTERS KONAMI ● DEZEMBER ● n.A. ● 16 Mbit

Nach endlosem Hype ist der Mortal Kombat ausgebrochen, und der Streetfighter II folgt auf des Kämpfers Schweißfuß. Doch während sich die beiden noch um den Lorbeer des besten Prügelspiels kloppen, freut sich der Dritte. Konamir schickt seine grünen Kampfkröten wieder auf die Straßen. Wen wundert's, daß auch sie jetzt Turniere in Duellform bestreiten und gegen ihre altbekannten Erzfeinde antreten müssen. Doch auch neue, fiese Gegner hat man den armen Ninjas in den Weg geworfen. Entsprechend angepaßte Spezialangriffe dürfen die grünen Kämpfer für Recht und Ordnung diesmal ausführen. Dankenswerterweise hat Konami auf großen Medienrummel für diesen Titel verzichtet. Wollen doch mal sehen, ob er neben den beiden Herbstgiganten bestehen kann...









Die Post



Detroitica



Play Time magazin

Lichter der Namer

Ein einzige es, brillant el volter he ind unvergleier lichem Spart auf gar keiner Fall verpass

Sega pro magazin

eseritaventi reb eniz Neuheiten für den Mega Drive Play Time magazin

Reiten bei seiner wilden Jagd durche Universum Hier ist Cosmic der er ußerindische Tourist Ceiten bei seiner wilden Jagd durch abget und abget seiner wilden Arcade Adenteuera bei seiner wilden Arcade Adenteuera bestährten Gestallen Gesta te ihm bei seine die Imiffligsten Rätsel. Kom Funiziere durch 32 Action die Imiffligsten Rätsel. Kom Funiziere mit den Seltse die Imiffligsten Rätsel. Kom Funiziere mit den Seltse te ihm bei seiner aufreg eiche und löse in den Arcade Adenteuer abgedreht volle Gestalten in völlig pren auf 300 Bildschirmen. Erlebe, mit den seltsa niten Gestalten in völig und schrindisch zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch







ERHÄLTLICH FÜR Amiga, PC, N.E.S. Codemasters (



Weitere Informationen erhalten Sie über: Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.

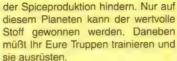
VIRGIN ● 1994 ● n.A. ● 16 Mbit

Wie der Vorgänger, wird Dune II auf Arrakis, dem Wüstenplaneten, spielen, Diesmal verläuft die Handlung jedoch anders. Der Imperator hat einen Wettkampf zwischen den rivalisierenden Häusern Ordos, Atreides und Harkonnen ausgerufen. Einer der drei Klans muß beweisen, daß er die Kontrolle über Arrakis, auch Dune genannt, gewinnen kann. Dementsprechend

strategielastig wird das Spiel. Scharmützel in Echtzeit dürfen Euch nicht an der Spiceproduktion hindern. Nur auf



Hobbystrategen dürfen sich schon freuen, zumal weitere Faktoren ins Geschehen eingreifen. Ohne Warnung greifen hier und da die eingeborenen Fremen an, und Eure Gegner sind mit unbekannten Waffen ausgestattet. Auch ihre Kampftaktiken sind nicht leicht zu durchschauen. Nach Virgins Bekunden wird Dune II eine zugängliche Spielerführung bieten und nicht einfach zu gewinnen sein.



Hilfe, nicht noch ein John Madden! Warum nur muß Ea seine Titel bis zum Letzten auswringen? Na gut, vielleicht gibt es ja tatsächlich ein paar Sportbegeisterte die sich noch kein Madden-Modul-zugelegt haben Bislang sieht das Spiel seinen Vorgängern noch verflixt ähnlich, doch wird es ein batteriegepuffertes RAM haben und Vier-Spiele-Adapter untertützen. Wenn das nichts ist!



Flippermodule haben einen Haken: Sie sind mehr (meistens) oder weniger (selten) schön anzusehen bieten prima Musik und eine tolle Atmosphäre, sind aber schnell ausgereizt. Das Spiehallenfeeling ist nicht auf den Bildschirm zu bannen und so ist die Lebensdauer selbst der besten Flipper ziemlich kurz

EA will längeren Spielspaß bieten und gestattet Euch bei Pinball. auf einigen simulierten Automaten, aber auch auf selbstentworfenen Flippern zu spielen. Ihr dürft Eure Kreationen speichern und auf Eure ahnungslosen Freunde loslassen. Ob das Spiel hält, was es vespricht, können wir Euch hoffentlich schon im nächsten Heft verraten:





Nachdem Sonic schon so lange allgegenwärtig ist, scheint sein erster Auftritt schon zurückzuliegen: Wir haben uns an den blauen Wirbelwind so gewöhnt, daß wir das dritte: Master-System-Modul mit ihm gar nicht als Schlußpunkt einer Trilogie verstehen möchten:

Auch Sonic Chaos wird unglaublich schnell

sein und, laut Sega, massenhaft Bösewichte enthalten. Grafik und Sound wirken schon recht gut, und Sonic selbst soll groß und detailliert werden. Die Landschaften bekommen den typischen Sonic-Technolook, die Obermotze werden gemeiner und Robotnik natürlich auch

Die fertige Fassung dürfte bald ein: trudeln und Fans des Master Systems erfreuen: Sonic Chaos wird nicht wie ein dritter Sonic behandelt, da keine Mega Drive-Version geplant ist Da behaupte noch einer der gute alte Achtbitter sei tot!

With

BEASTBALL MEGA DRIVE MICROPROSE ● 1994 ● n.A. ● 8 Mbit

Microprose, (un)sportlich: Beastball beruht zwar auf US-Football, erinnert aber mehr an EAS wüstes Mutant League Football. Im Jahr 2089 stapfen insgesamt acht Mannschaften aufs umkämpfte Feld, um die Beastball-Meisterschaft zu gewinnen. Erzielt so viele verrückte Tore wie möglich und geht nicht zimperlich mit der anderen Mannschaft um nicht zur Nachahmung empfolhen! Das Spielfeld birgt zahlreiche Fallen, Waffen und Sprengladungen.





Wird Euer Pixelteam im Laufe der Balgerei ausgelöscht, könnt Ihr sie nach dem Spiel zur Reparatur schicken. Dazu braucht es

keine prall gefüllte Brieftasche, aslo – schließt der clevere Kapitän – muß auf die Gesundheit Eurer Mannen nicht so genau geachtet werden. Derart deftige Sportvarianten haben sich bislang nicht übermäßig gut verkauft, aber wohl doch genug Fans, um weitere Titel zu rechtfertigen. Warten wir das fertige Modul ab.

IMPOSSIBLE MISSION MICROPROSE

On A O S MBh

Jedem seinen verrückten Wissenschaftler: Was dem einen Dr. Fred ist dem anderen Elvin Atombender. Der Irre schickt sich an, die Welt von ekligen Robotern übernehmen zu lassen, und nur Ihr könnt ihn aufhalten! Sieben (!) Jahre, nachdem Impossible Mission wie eine Bombe auf den Heimcomputern einschlug, setzt Microprose das Kultspiel erstmals für eine Konsole um



Hüpfend, laufend und Saltos schlagend muß einer von numehr drei Agenten (früher gab's nur einen) in Elvins Festung eindringen und zahllose Roboterfallen überwinden. In allen möglichen und vielen unmöglichen Ecken muß er Zeile eines Codes zusammensuchen; die sein Forkommen ermöglichen und schließlich Zugang zu Elvins Schaltzentrale selbst gewähren.

Jeder der drei Agenten die Turnerin, der Roboter und der Allroundcop kann theoretisch mit Elvin fertig werden wenn Ihr sie geschickt lenkt. Die Steuerung verspricht, genauso elegant, aber knifflig zu werden wie im Original. Grafisch und soundtechnisch ist Impossible Mission völlig überarbeitet worden, nur das Spielprinzip bleibt erhalten. Mehr über den gefährlichen Auftrag demnächst in Sega Pro



THE LOST VIKINGS VIRGIN ● 1994 ● n.A. ● 16 Mbit

Nach dem riesigen Erfolg der Wikinger auf dem Super NES war eine Sega-Umsetzung nur eine Frage der Zeit. Das Abenteuer der drei ungleichen Brüder ist weitgehend ein Knobelspiel, obwohl auch Geschick und Strategie mitmischen. Balrog, der Wilde, Erik, der Flinke und Olaf, der Kräftige sind in eine fremde Dinension ewntführt worden. Sie müssen unter

Einsatz ihrer diversen Fähigkeiten und Bordmittel aus der fremden Technowelt entkommen und in die heimische Met-Runde zurückehren. Nur in Teamarbeit haben die drei Jungs eine Chance zur Flucht aus dem riesigen Labyrinth.

Die Wikinger müssen

37 Abschnitte durchlaufen, dürfen Ihren Fortschritt aber daneknswerterweise speuichern. Sowohl Anfänger als auch Profis werden diesem Modul kaum widerstehen können: Was sich einfach anläßt, wird bald zur nächtefüllenden Knobelei und dürfte ganze Familie vor dem Bildschirm einen. Klar, daß es auch Tips gibt, die den drei Helden weiterhelfen. Schließlich beißt sich ein echter Wikinger am Ende doch noch durch!





islang hat Sunsoft sich mehr am NES und dem Super Nintendo orientiert und, wie etwa bei Superman, Lizenzen für Europa vergeben. Auf den Sega-Einstand Lemmings folgten Superman und Batman: Revenge of the Joker – zwei Titel, die die Herzen der Actionfans höher schlagen ließen.



Juhuu – aufwärts! Das Leben als Superstar muß doch ein Zuckerschlecken sein – oder etwa nicht?

Doch Comics sind in, und so hat Sunsoft eine Reihe Looney-Tunes-Titel in Arbeit, an der Lizenzpartner Warner Bros. kräftig mitwerkelt. Bugs Bunny und Daffy Duck sind die Helden der nächsten zwei Mega Drive-Spiele. Die Firmen kooperieren übrigens schon seit 1988 - mit der NES-Version von Batman fing alles an. Die Warner-Lizenzen müßten doch ein sicheres Polster bilden? Schon, aber die umtriebigen Jungs von Sunsoft haben noch weiteren Ehrgeiz, Irgendwann fiel in einem abgeschotteten Raum der Chefetage die Entscheidung: Ein Maskottchen muß her. Was Sega mit Sonic kann, ist eine unserer leichtesten Übungen. Also suchte man unter sämtlichen bepelzten, schuppigen und stacheligen Tieren eines heraus, das noch nicht besetzt war - die freche, kleine Fledermaus.

DAS SPIEL

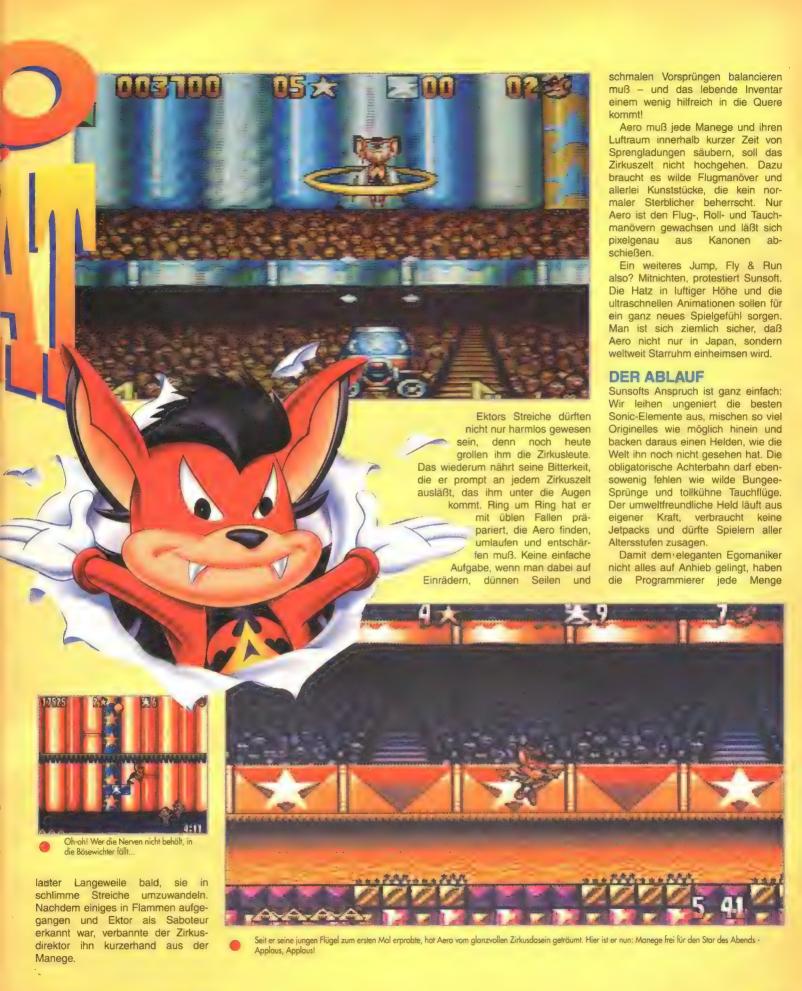
Aero the Acrobat ist ein pfiffiges Tierchen, das springen, fliegen, wirbeln und Einrad fahren kann. Er hat ein freches Bubsy-Grinsen, ist igelflink und besser zu erkennen als der Rocket Knight. Aero hat nur einen Nachteil: Er weiß das alles. Er ist unumstrittener Star in seinem Zirkus und dementsprechend eingebildet. Ganz der Größte, ist ihm



Anmutig, ruhig und ohne sichtbare Anstrengung gleitet Aero übers Seil – oder doch nicht? Es scheint, als sei die Action ein wenig zuviel für den kleinen Prahlehans geworden!

keine Herausforderung zuviel. Schließlich muß man ja die ganzen Starlets, die bewundernd über der Manege hängen, nach Kräften beeindrucken. Eines Tages jedoch verschluckt selbst Aero sich an einem großen Brocken: Edgar Ektor hat seinen Auftritt.

Ektor ist, man ahnt es, ein böser Mensch, der sich geschworen hat, alle Zirkusse dieser Welt zu schließen. Warum? Als Kind fuhr Ektor glücklich und zufrieden mit einem Wanderzirkus durchs Land. Er lernte die Kunststücke seiner Freunde schnell und begann aus



Gegner und Großmonster eingebaut, die den Weg zu Bonusrunden freigeben. Dort darf Aero zeigen, was er im Zirkus gelernt hat und reichlich Extrapunkte sammeln.



DIE MANIE

Zumindest in Japan soll Aero mit allen Mitteln der Kunst vermarktet, sprich: An den Spieler gebracht werden. Allerlei Merchandising-Produkte sind in Vorbereitung. Deren Vertrieb hierzulande ist allerdings noch ziemlich ungewiß. Auf den

ersten Eindruck ist Aero ein richtig ekliger kleiner Antiheld, der seine Kunststücke aber so wieselflink präsentiert, daß man ihn mögen muß. Gegen soviel Arroganz und techni-

sche Brillanz kommen weder Luchs noch Igel an, so hofft man in Japan. Ob der selbsternannte Megastar Grund zum Jubeln hat oder Federn lassen muß, wird sich beim Test in einer unserer nächsten Ausgaben erweisen!

Eva Hoogh











Haalt - das Rad ist viel zu schnell! Doch als gestandener Zirkusstar ruft Aero den TÜV nicht zur Hilfe, sondern nutzt den Höhenflug zum Trainieren.



Sunsofts Hauptquartier. Fast alle Spiele des Hauses, darunter Aero, werden hier entwickelt. Seht Ihr die Rauchwolke...?

AERO THE ACROBAT

SPIELER _____

SCHWIERIGKEITSGRADE ___.2



ACTION

David Suller, Leiter der Entwicklungenbediung ein vielbeschäftigter Mann. Bennoch gelang Hexenküche vors Mikrophon zu ziehen und im don, Informationen zu entlacken

Als Pong herauskam ine redeten mein Bruder — — meine Eltern Spielautomate zu investieren Ich lernte heit die Dinger zu repaireren at fix 1980 an elbsi Spiele basteln Nachden ch i mage Firmen Spiele miterialiske hatte, landete ich 🜬 😘

Ja, absolut! Ich bin on 1817 ag Spieletier und haums roch davon Ich habe bestimmt mer Spiele im Modulschack I gehabl als jeder anders Nord amerikaner

Den habe ich affunden Mach Gesprächen mit Sega haben ernsthaft angefangen das Spee zu entwickeln Alle anden immer begeisterter von 🐲 🗪 gischen kleinen Fl**edermas** daß wir beschlo**sser in** Sunsoft-Maskottchen chem

Er ist absolut dynamica by beginadeter Akrobat and Kristie

C threat road appears of the Colorest of the C

and the second

Abron to se these selections of the selection of the sele

Karawa nawa kata na masa na ma Masa na masa n Masa na masa n



E E ANTURE

Die olympischen Winterspiele 1994 rücken immer näher und wie nicht anders zu erwarten, ist bereits das Videospiel zu den Spielen in Arbeit. Es hält sich eng an die richtige Olympiade und bringt insgesamt 10 olympische Disziplinen auf den Bildschirm, Produziert wird das Spiel vom englischen US Gold Entwicklerteam in Birmingham. Und genau da haben wir uns für Euch umgesehen.



Ein Betriebsausflug? Von wegen - der Langlauf ist Knochenarbeit. Da schwitzt der Spieler am Joypad mindestens ebenso wie die Skiläufer!

inst waren die olympi-Spiele schen Ereignis, das unabhängig von Geld oder Politik die besten Athleten der Welt zusammenbrachte. Im Laufe der Jahre sind die Spiele wiederholt von verschiedenen Ländern der Welt boykottiert worden und heutzutage repräsentiert Olympia das große Geld. Der Einsatz finanzieller Mittel durch die Sponsoren ist phänomenal, sorgt aber auch dafür, daß ein sonst mittelloser Athlet die eine oder andere die Sportbe-Mark durch kleidungsindustrie einnehmen kann.

US Gold hatte bereits 1992 mit der Olympiade ein gutes Geschäft gemacht. Olympic Gold wurde über eine Million mal weltweit verkauft und sorate für einen Umsatz von fast hundert Millionen Mark. In einigen Ländern erreichte es fast die

Popularität von Segas hängeschild SONIC! Mit diesem Erfolg im Rücken war es für US Gold nicht weiter schwierig, auch die Lizenz für die Winterspiele 1994 in Norwegen zu bekommen. Sie waren die logische Wahl!

Das Spiel wird auf allen Sega-Formaten erscheinen und enthält zehn olympische Winterdisziplinen. Obwohl die eigentlichen Spiele erst im nächsten Februar stattfinden. hofft US Gold, alle vier Versionen im Dezember auf den Markt bringen zu können.

Im Gegensatz zu Olympic Gold und Summer Challenge hat dieses Modul einen Speicher von 16 MBit. Das bedeutet, daß die Programmierer viel eher in der Lage sein sollten, einen realistischen Spielablauf zu entwickeln. US Gold Großteil einen der Entwicklungszeit darauf verwendet,



die Beweglichkeit der Sprites zu perfektionieren. Dies war nämlich bei bislang erschienenen Simulationen das Hauptproblem. Auch zielt die Entwicklung darauf ab, das Spiel wesentlich schneller machen als Vergangenheit möglich war und somit ein weiteres klassisches Problem dieses Spielgenres zu lösen. Alle Versionen dieses Spiels werden auf allen Formaten den gleichen Inhalt haben. Zehn Wettkämpfe gilt es zu bestreiten: Abfahrtslauf, Super Riesenslalom, Slalom, Buckelpiste, Skispringen, Rodeln, 2er Bob,



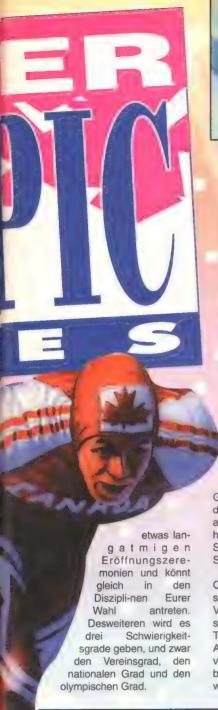
Eisschnellauf: Rast schwindelerregend schnell durch die Kurven, bis Euch das Eis vor den



Biathlon und Eisschnelllauf. Im Intro wird ein kurzer Abriß über die Historie der Winterspiele gegeben und eine Karte von Lillehammer gezeigt.

Ihr könnt unter acht verschiedenen Sprachen, einschließlich der Muttersprache Gastgeberstadt Lillehammer, norwegisch. wählen. Nachdem die Formalitäten erledigt sind, stehen Euch drei Optionen zur Ver-Traifügung: Der ningsmodus, die Miniolympiade und richtige der olympische Wettkampf. Wählt Ihr die Miniolympiade, spart Ihr Euch

d i e



Bis zu vier Spieler können in jeder Disziplin starten, obwohl die Wettkämpfer nacheinander antreten müssen, da der Vier-Spieler-Adapter leider nicht unterstützt wird.

Es gibt aber eine Zwei-SpielerOption auf der Buckelpiste und beim Eisschnelllauf. Obwohl dieser Modus den meisten Spaß verspricht, gibt es doch andere Möglichkeiten, im Ein-Spieler-Modus zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Erreicht man einen Platz unter den ersten drei, gibt es die obligatorische Medaille. Persönliche Bestleistungen und olympische Rekorde werden aufgezeichnet, wenn Ihr also einen Rekord brecht, geht Ihr in die olympische Geschichte ein.

Es ist zur Zeit noch schwierig, ein Urteil darüber abzugeben, wie gut dieses Spiel im Vergleich zu anderen wirklich wird. Sicherlich sind die Grafiken besser als beispielsweise die von Winter Challenge (welches aber immerhin auch schon eineinhalb Jahre alt ist). Entscheidend bei Spielen dieses Genres ist aber die Spielbarkeit.

Im Vergleich zu US Golds erstem Olympia Spiel, Olympic Gold, scheint dieses Spiel eine deutliche Verbesserung zu sein. Die Grafiken sind viel realistischer und die Tatsache, daß US Gold mit echten Athleten zusammengearbeitet hat, verspricht auch eine Verbesserung bei der Spielbarkeit. Mit Sicherheit wird dieses Modul die harten Sofa-



Im zünftigen Abfahrtslauf versucht Ihr, den Computerge<mark>gner zu übertreffen. Hier zählen, entschieden</mark> anders als beim Schulsport, schon Hundertstelsekunden.

Sportler unter Euch vom selbigen hauen. Bislang waren Sportsimulationen auf dem Mega Drive nicht sonderlich erfolgreich, denn obwohl sie optisch ansprechend sind, sorgten die unrealistische Steuerung und der relativ langsame Spielablauf für doch eher mäßigen Spielspaß. Aber vielleicht spornt der Anlaß die Programmierer ja dazu an, es diesmal richtig zu machen. Wir sind schon sehr gespannt!

Stefan Schachler



Wenn ich mich ganz klein mache, kann ich vielleicht durch das Wohnzimmer des Alm-Öhis fliegen? Wer genau hinguckt, sieht aber, daß dieses Hindernis genau dazu da ist. Fahrt einmal elegant außen herum, und Ihr heimst







WAS ALS NÄCHSTES?

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben, weiter so, Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte verseht sowohl Briefumschlag alsauch den Brief selber mit Eurem Namen u. Anschrift. Veröffentlichung soweit möglich; das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung (soweit vorhanden) wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, faßt den Füller, krallt Euch den Kugelschreiber, packt den Pinsel und schreibt, zeichnet, malt an:

SegaPro Leserservice Postfach 101 905 44719 Bochum.

Ich bin ein Riesenfan von Cool Spot, ist eine Fortsetzung geplant? Könnt Ihr mir empfehlen, welche Spiele ich mir im nächsten Jahr zulegen sollte? Andrea Edermann, Esslingen

Die Hersteller von Cool Spot, Virgin, sind momentan sehr mit der Produktion ihrer neuen Titeln beschäftigt und warten sicher erst einmal ab, wieviel Erfolg Cool Spot in den Läden hat, bevor sie an eine Fortsetzung denken.

Was Spiele fürs nächste Jahr betrifft, schlag' Seite 12 auf!

UNGEDULD

Ich bin jetzt seit einem halben Jahr stolzer Besitzer eines Mega Drives und es fällt mir immer auf, wieviel Zeit vergeht zwischen der Veröffentlichung der ersten Infos über ein neues Spiel und dem Zeitpunkt, wenn es dann endlich veröffentlicht wird. Um mehr darüber zu erfahren, habe ich erstmal eine der Kontaktnummern in Eurer Zeitschrift angerufen.

Leider war am anderen Ende aber nur die Vertriebsfirma und nicht das Softwarehaus und ich konnte nicht alle erwünschten Informationen aus ihnen herausquetschen. Jetzt seid Ihr also dran: Könnt Ihr mir sagen, wie lange die Herstellung der Spiele dauert und was die Hauptgründe für verspätete Spieleveröffentlichungen sind?

Thomas Schreibener, Hamburg

Der Zeitraum, in dem Spiele entstehen ist unterschiedlich lang

- von

drei Monaten bis

zu drei Jahren ist alles möglich; normalerweise wird aber von den Herstellern erwartet, daß sie die Produktion eines Spiels in ca. 9 Monaten abschließen (auch eine Art Schwangerschaft!). Sobald das Spiel beinahe fertiggestellt ist, muß es Sega zur Billigung vorgelegt werden und wenn Sega, aus welchem Grund auch immer, Einspruch erhebt, muß es seinen (Segas) Wünschen entsprechend geändert werden.

Hat Sega einem neuen Spiel erst einmal seine offizielle Zustimmung gegeben, werden die Module hergestellt – in Japan!

Für Sega selber nimmt diese Prozedur nicht viel länger als 2 Wochen in Anspruch, andere Hersteller aber müssen ihre Spiele in Segas Produktionseinrichtung einplanen. Wenn Segas Modulproduktion zu lange dauert, wird die Veröffentlichung verspätet – und diese Verspätung ist nicht die Schuld der Hersteller. Bei einigen Spielen jedoch kam es genau umgekehrt – sie wurden bis zu einem Monat "zu" früh veröffentlicht, z. B. Alien 3.

BLUTIGER KOMBAT

In der Ausgabe 11/93 las ich im Feature zu Mortal Kombat auf dem Mega Drive, daß man mittels eines Codes in den Genuß der Vollversion kommen kann (Finishing-Moves, Blut etc.). Es würde mich sehr erbauen, wenn Ihr mir diesen Code, falls Ihr ihn kennt, mitteilen würdet. Pauki

Ich habe mir das Spiel Mortal Kombat zugelegt und muß sagen, Ihr habt nicht zuviel versprochen, doch nun hätte ich gern das Code-Wort für den Diggi-Ketchup, damit mehr Action ins Spiel kommt. Könnt Ihr mir helfen?

Michael Oswald, Köln

Wir haben viele Briefe und Anrufe zum Thema Blutcodes in Mortal Kombat bekommen und wir müssen uns schuldig bekennen, Euch in unserer Oktober-Ausgabe den Mund wässerig gemacht zu haben, was diese Todesgriffe betrifft. Kurz und gut, es ist uns nicht möglich, besagte Codes zu veröffentlichen oder in irgendeiner anderen Form weiterzugeben. Das hierzulande erhältliche Modul ist eine sogenannte "entschärfte" Version. Es stimmt, daß das Spiel in einer ausländischen Version

mit den berüchtigten Blutcodes kommt, aber man befand sie für den deutschen Markt als zu bru-

SegaPro

44719 Bochum

SEGA-ZUG

Fährt der Sega-Zug nächstes Jahr wieder?

E. Gerber, Frankfurt

Sega zufolge gibt es bis jetzt noch keine Pläne – weder positive noch negative – den Sega-Zug im nächsten Jahr wieder rollen zu lassen. Warte es ab! Sobald es Informationen darüber gibt, wirst Du sie in SegaPro lesen können.

CD-SCHMUTZ

Also, ich bin echt sauer! Obwohl ich erst einigermaßen skeptisch war, bin ich doch endlich über meinen Schatten gesprungen und habe mir ein Mega-CD zugelegt – und jetzt?! Es ist mir jetzt ein paarmal passiert, daß die CD "steckengeblieben" ist oder überhaupt nicht spielt. Ist das Mega-CD ein so unausgereiftes System, daß man sich mit solchen Unbequemlichkeiten einfach abfinden muß, soll ich mich im Geschäft beschweren oder könnt Ihr mir weiterhelfen?

P. Prentell, Stuttgart.

Deiner persönlichen, Dein Mega-CD muß ganz einfach gesäubert werden. Dazu kannst Du einen normalen CD-Reiniger benytzen, das Gerät kann mit einer Standard-Reinigungskassette behandelt werden.

WER KAM ZUERST?

Leserservice, Postfach 101 905

Wer brachte die erste Konsole auf den Markt, Sega oder Nintendo? S. Busse, Regendorf

Weder noch. Schon Jahre, bevor Sega und Nintendo von sich hören ließen, verkaufte Atari seine VCS-2600-Konsole, die einfachen Geschicklichkeitsspiele dafür waren ein Riesenerfolg! Im Jahre 1985 brachten dann Sega und Nintendo ihre Achtbit-Konsolen heraus und lösten im darauffolgenden Jahr mit ihren Maskottchen – Mario, dem Klempner bzw. Wonderboy einen Videospieleboom aus, der bis heute anhält.

TEURER?

Gibt es einen Preisunterschied zwischen Mega-CD und Mega-CD 2?





Ja und nein: Aufgrund des starken Yen ist das Mega-CD Z teurer als sein Vorgänger - der allerdings nicht offiziell in Deutschland erhältlich war. Das Mega-CD gibt's hierzulande für DM 599,- einschließlich dem Rennspiel Road Avenger.

TV

Was ist Sega TV und wie funktioniert es?

Maria Bussmann, München.

Sega TV ist eine Werbekampagne, die Sega im deutschen Fernsehen laufen läßt. Sie soll die Media-Fähigkeiten des Mega-CD (Musikvideos, Programmgestaltung usw.) deutlich machen.

PROBLEME MIT NHLPA

Als Mega Drive-Einsteiger habe ich mir das Spielmodul "NHLPA Hockey '93" der Firma Electronic Arts angeschafft und bin beim Betrieb desselben auf folgende Probleme gestoßen: Sobald nach dem Intro und den Optionseinstellungen auf das Eisfeld gewechselt wird, erscheint alles in Schwarz-Weiß, obwohl es im Intro und in den Optionseinstellungen noch farbig war. Es gibt dann auch Störungen auf dem Bildschirm und zeitweise erscheinen kurz ein paar Farben.

Wo liegt das Problem? Am Modul kann es nicht liegen, denn ich habe es bereits umtauschen lassen, aber auch das neue Modul zeigt das gleiche Verhalten. Am Fernseher kann es auch nicht liegen, denn auch auf meinem Zweitfernseher gibt es keine Farben auf dem Eisfeld. Und auch am Mega Drive kann es nicht liegen, bei allen anderen Spielmodulen wie "Sonic 2". "Quackshot" usw. erscheinen die Farben auf dem Fernseher. In dieser Form ist dieses Modul unbrauchbar. Ich bitte Euch deshalb, mir mitzuteilen, was ich machen kann. Was sagt denn der

Hersteller

Electronic Arts dazu? Ich hoffe, das Ihr mir weiterhelfen könnt, sonst habe ich Fr. 120,— für Softwareschrott verwendet. (Vor einigen Monaten habe ich das beiliegende Schreiben an einige Stellen geschickt, zu meinem Erstaunen ist es aber von niemandem beantwortet worden.)

Othmar Morger, Richterswil, Schweiz

Das Farbproblem mit Deinem CD klingt nach einem Hardwarefehler. Am bestens wendest Du Dich noch einmal an den Sega Info-Service und läßt Dich mit dem Reparaturdienst verbinden, das ist wirklich das Vernünftigste, was Du unter den Umständen tun kannst!

Das Mega-CD bietet gegenüber dem Mega Drive einiges mehr: 64 Farben können gleichzeitig dargestellt werden, feine Zoomund Reaktionseffekte täuschen eine deutlich höhere Auflösung vor. Dank CD-Sound und dem 6 Mbit Zwischenspeicher können umfangreichere Spiele als beim Mega Drive geladen werden.

AMERIKANISCHES CD

Am 12.12.92 habe ich meinen Kindern einen Sega CD-Player in der Electronics Boutique in Florida gekauft, aber das Gerät funktionierte nicht richtig. Wir brachten das Gerät zurück. In der Zwischenzeit wurde ich von meiner Firma nach Deutschland versetzt und ich hatte keine Gelegenheit, das Gerät zu testen. Zu meinem Bedauern mußte ich aber feststellen, daß es immer noch keine Strom annimmt. Es kann nicht an meinem Haussystem liegen, denn das ist mit 120/220 Volt ausgerüstet.

Johann-Josef Brech, Badem

Am einfachsten wäre es, wenn Sie für längere Zeit in



Deutschland bleiben, sich das deutsche Mega Drive und Mega-CD 2 kaufen. Sega Deutschland kann leider keine Auskunft über US-Geräte geben, doch sollten Sie für das Netzteil einen Adapter besorgen. Es gibt ihn für rund 90 Mark im

Elektronik-Fachhandel, damit sollten Sie keine Stromprobleme mehr haben.









DIE FRAGEN

- 1. Welcher Körperteil kontrolliert das Gleichgewicht?
- a) Ohr
- D b) Auge
- C) Fingernägel
- d) Nase
 - 2. Eier sind eine Quelle für:
- a) Klo-Witze
- 🔲 b) Protein
- C) Golfbälle
- d) Küken
 - 3. Wer war zuerst da, Henne oder Ei?
- a) Kommt auf den Koch an
- 🔲 b) Ei
- d) Weiß nicht, Trickfrage!

Beantworte einfach folgende Fragen und schick' Deine Lösung an:

Codemasters-Wettbewerb Postfach 101 905 44719 Bochum.



Codemasters





NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 12 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 2, 3, 4, 6, und 7 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 7 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1 DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-



Ausgabe 5 DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 8 DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin!



Ausgabe 9 DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Roc (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batmar Returns (MS), Tecmo Soccei (MS), Evander Holyfield (GG Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf 3DO und den Laser Active verioneer.



Ausgabe 10 DM 6.50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD). Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



Ausgabe 11 DM 6.50

Mit dem Mortal KombatSpecial in aller
Ausführlichkeit. Plus einem
Preview zu Jurassic Park
und Intos über die CESShow in Chicago.
Reviews zu: Batman
Returns (CD), Snow Bros
(MD), Strider II (MD), GP
Rider (MS), Galaga 2 (GG),
Superman (GG) u.v.a.



Name

Anschrift

Ausgabe 12 DM 6.50

bringt Euch ein vierseitiges Review zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a BOB, Bubsy. Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes General Chaos u.v.a. Im Preview: Sonic CD, Fanta Dizzy. The Flintstones in ein fünfseitigen Komplettlösung Screenshots!

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 8	DM 6,50		
Ausgabe 9	DM 6,60		
Ausgabe 10	DM 6,50		
Ausgabe 11	DM 6,50		
Ausgabe 12	DM 6,50		

Por	ha	La	nt.	20
PUI.	W	VO:	Şυ	711

Zwischensumme:

1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-4 und mehr Ausgaben: DM 8,-

Scheck	zahlbar
an Saga	Pro

DM

Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen, Postfach 101 905, 44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

PROBLEM S

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP

Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

ProYo!

Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen

von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN



to Description









KEIO FLYING SQUAD	5
SONIC CD	4



ALADDIN	32
CHESTER CHEETAH	53
COSMIC SPACEHEAD	38
GODS	.40
RACE DRIVIN'	56
SENSIBLE SOCCER	53
SPIDERMAN X-MEN	.50
STREET FIGHTER II	.30



COSMIC SPACEHEAD	.48
GA TOUR GOLF	.46



COSMIC	SPACEHEAD52
PGA TO	UR GOLF51
T2 THE	ARCADE GAME53



Echten solenfreaks gehen Namen wie Ryu, Chun-Li, M. Bison oder Blanka wie selbstverständlich von der Zunge. Ihr bedingungsloser mutiger Einsatz beim unfairsten Turnier der Welt hat die Kämpfer in der Spielergunst weit nach vorne gebracht. Balrogs Boxkünste, Vegas Anmut und Zanglefs schiere Kraft blieben Sega-Spielern bislang verschlossen, doch jetzt

Schacht, das Mega Drive wird eingeschaltet und der Adrenalinspiegel steigt innerhalb von Sekunden. Die Menge stimmt einen Singsang nach Ihrem Liebling an. Hier ist kein Platz für ängstliche Leute - es geht um die Meisterschaft. Die Straßenkämpfer rücken an, und manches andere Modul muß zähneknirschend Platz machen.

hat die kraftlose Zeit ein Ende. Das Modul steckt im

Mac I Eu II iuf dem ein Jaim und priorit die pezialangriffe, Steigert chullerig leitet, ad en t en i lin die Steuerung eherrschi

ist gekommen und gegangen, Ruhe kehrt im Spielerlager ein. Doch nicht ganz - ein großes, unbesiegbares Softwarehaus trotzt der Marketingübermacht und schubst seine Überhelden in den Ring. Ob zaubertrankgestärkt oder nicht - die Street Fighter wecken hohe Erwartungen unter den Mega Drive-Besitzern.

Wer die letzten Monate nicht gerade auf dem Mars verbracht hat, weiß, daß SFII das größte Automatenspiel aller Zeiten ist. Es ist auch einer der meistverkauften Super-NES-Titel - sehr zum Ärger von Sega. Doch nun ist die formateigene Version da, und man darf sich genüßlich die Hände reiben.

Worum geht es in den Kämpfen? Im Ein-Spieler-Modus müßt Ihr jeden der 12 Gegner in einer Drei-Runden-Auswahl schlagen, und das buchstäblich. Ist der Gegner so oft und getroffen, daß sein Energiemesser gegen Null sinkt, habt Ihr die Runde gewonnen. Sind alle Kämpfer besiegt, habt Ihr Turnier und Spiel gewonnen.

Knopfkombinationen drei bis vier Spezialangriffe aus-Dazu gehören führen. Feuerbälle, Angriffe mit Sonderwaffen, kernige Hiebe und niederschmetternde

Tritte. Sämtliche Bewegungen des Automaten wurden übernommen!

Die erste Bonusrunde könnt Ihr nach dem vierten Gegner bestehen. Zertrümmert ein Auto, bevor die Zeit abläuft und kassiert, je nach Schnelligkeit Eures Erfolgs, einen satten Punktebonus. Nach dem achten Gegner winkt die zweite Extrarunde. Jetzt heißt es, eine Ziegelpyramide zu zerschmettern und wieder Punkte abzuräumen.

Vor Spielbeginn könnt Ihr die Knopf-Schwierigkeitsstufe, die belegung, Musik und Kampfart einstellen. Zur Wahl stehen das Standardspiel, das Duell (für den Zwei-Spieler-Modus), sowie Kampfmodus. Der bietet einen Teamkampf und macht unglaublichen Spaß. Ihr könnt entweder Ausscheidungsrunden austragen oder Euch für Match Play entschei-

Im Match Play wählt jeder Spieler bis zu sechs Kämpfer aus. Wer am Ende der Runden die meisten Siege verbucht, hat gewonnen. Die finden Ausscheidungen auch zwischen maximal je sechs Kämpfern statt. Wer die Runde gewinnt, bleibt übrig - und so weiter, bis zum bitteren (oder süßen)





EVA MEINT

Was lange währt wird endlich gut! Die Fans dürfen aufatmen und Mortal Kombat vorsichtig in die Ecke legen. SF III SCE bietet alles, womit die Hyper Fighting Edition auf dem Super NES aufwartet Es geht schnell, heftig und technisch sauber zur Sache: Selten hat man sich wirklich so inmitten einer Klopperei gefühlt!

Feine Details wie Möglichkeit, die Kampfdauer einzustellen und -art (Auswahl oder Match-Wettbewerb) stehen dem Modul gut zu Gesicht Kann denn Prügeln Sünde sein? Bei dieser technisch fast perfekten Umsetzung komernsthafte einem men Zweifel

Ende. Beide Modi bieten vor allem zu zweit endlosen Spaß.

Die Qualität der Grafik von SFII ist unglaublich und eine echte Überraschung. Alles sieht mindestens so gut aus wie im Automaten oder auf dem Super NES, wenn nicht noch besser! Die Figuren sind perfekt charakteriesiert und phantastisch detailliert. Sie sind knallhart und wirken unglaublich kämpferisch. Alle Bewegungsabläufe stimmen bis aufs Pixel. Gelegentlich tröpfelt dezent etwas Blut.

Die Hintergrundgrafik ist fast identisch mit jener der anderen Versionen, nur wenige wurden neu gezeichnet. Manche der Gestalten in der Kulisse sind nett animiert, und das Scrolling ist makellos. Was noch? Ach ja - Titel, Introszenen und die Kämpferwahl sind genial, wie der gesamte Spielablauf. Egal, ob Ihr mit dem Drei-Knopf-Pad oder dem mit sechs Knöpfen spielt - die Steuerung läßt nichts zu wünschen übrig.

Wen wundert angesichts solcher Perfektion, daß auch die Sounds und Musikstücke über fast jede Kritik erhaben sind? Jede Figur hat ihre passende Musik, und die Sounds sind so gut, wie man es auf dem Mega Drive halt erwarten kann. Eigentlich fehlt nur etwas Sprachausgabe.

Diese Ausgabe der Stra-Benkämpfer ist phänomenal. Trotz der trrsinnsgeschwindigkeit braucht niemand die Kontrolle über das Geschehen zu verlieren. Selbst im dicksten Gewühl kann man sich behaupten - die Steuerung ist eher





Klein, aber fein: Das Belegungsmenü, in dem Ihr Eure Angriffsarten festlegt. Jetzt wackelt der Thron des M. Bison gewaltig...



Hier werden die Straßenkämpfer ihrem Namen gerecht. Solche Kraftpakete hat Las Vegas schon lange nicht mehr auf dem Pflaster gehabt.

ein winziges Stück einfacher als auf dem Super NES. Damit der Größenwahn kein Ende nimmt, sei erwähnt, daß die Special Championship Edition schneller ist als die neue Hyper Fighting Edition auf dem Super NES!

Street Fighter 11: Special Championship Edition bietet dem begeisterten Pixelprügler alles, was das Herz begehrt. Es ist unglaublich schnell, eine echte Herausforderung und hat einen Suchtfaktor, der die Richterskala sprengt. Wer einmal kloppt, den hält es nicht - und wenn man ihm die Welt verspricht!

Stefan Schachler



GRAFIA

STRATEGIE

▲ Jede der Figuren ist hervorragend und detailliert gezeichnet. ▲ Bunte, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken wecken den Spielappetit.

▲ Die stimmungsvolle Musik paßt haargen zur Afriesphärs. ▲ Durchweg telle Sprachausgabe und Soundeffekte:

Die Bewegungen sitzen auf dem 6-Tastei

Pad gehau. A Auf den unteren Schwierigkeitsstufen spielt man ST II schnell durch, aber dann wird es schö schwierig.

IFORDERUNG

▲ Vom Anfänger bis zum Profi hat hier jeder etwas zum Üben:

A Zu zweit, aber auch alleine, kann man

PROSCORE

Die beste Prügelei aller Zeiten! Endlich ein Spiel, das Euch buchstäblich vom Hocker reißt und überhaupt nicht wieder losläßt.

Es war einmal ein Mär chenland, weit von hier entfernt Agrabah heißt dieses Land, dessen Wüste die unermüdlichen Einwohner wunderschöne Oasen und Siedlungen abgetrotzt haben. Doch das Volk muß hart arbeiten, und die Pracht der Gärten

sicile con Selts privated to 0: Militar many lock annuen sie, was sieh hinter würden sie erschrocken ver-

pensitickt, juden find des latinies zu besetzen und eine gebenseitzende franzeitzen zu enthen bier mit franzeitzt wird = die Macht ertregen künnen. Jular rechnek sicht.

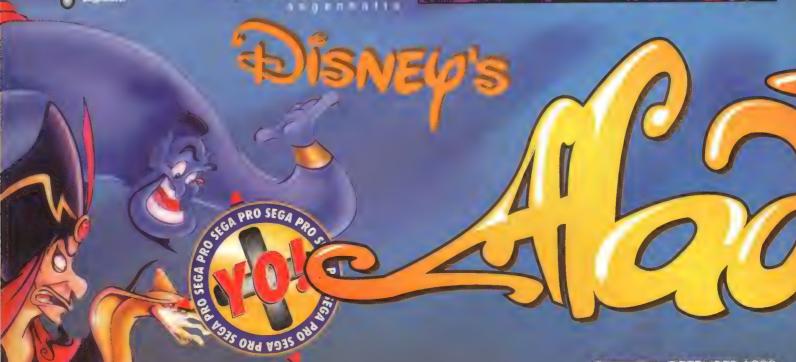
Dock des Schicksel will es nders, Aladdia, sie flieker anger Vrahender, kann da-er eiterstehen für seischter (Chandenling Inges micht er Note and, was the Wanderlanger as bergen. Date Aboutour brighted...

rei nach dem Märchen um Aladin und die Wunder lampe entwarren die Disney-Studios jungst ein kleines Meisterwerk Balo kleines Meisterwerk Bald stand lest daß der junge Aladin englisch Aladdin geschrieben - auch Held eines Mega Drive-Spiels wer-den sollte Flugs sicherte Virgin sich die Zusammenarbeit mit den Trickfilmspezialisten. Gemeinsam entwarf man ein Abenteuer das alle Trickfilmspezialisten: Gemeinsam entwarf man ein Abenteuer das alle bisherigen Comicabenteuer it den Schatten stellen sollte. Anmutig wie es nur eine Disneyfigur sein kann sollte der junge Dieb sich Seile hochschlängeln, sein Krummschwert führen und filmreite Abenteuer bestehen Dafur sollten nicht nur die marchenhaften Fähigkeiten der Disney-Leute sonIngil





Sega DEZEMBER 1993







Levelende durft thr am einarmigen Banditen Euer Glück versuchen. Der qute Geist gestattet ebenso viele Versuche wie Ihr cons von hm gesammelt habt Vom Extraleber bis zum Iconverlust ist alles drin Alleine das Hohngelächter zu dem ihr mit hangendem Kopf hinausschleicht

Doch auch der clevere Abu dart nach Levelende eine Extrarunde ein-liegen, wenn ihr drei seiner Abbilder gesammelt habt. Wieselflink muß er gene Gegenstande einsammeln und alleriei Wurfmull auswerchen. Das ist gal nicht so einfach für den kleinen Affen!

Wer angesichts der vielen verschiedenen Bonusse Gegner und





Landerstein Witnesdell All material De Pogganness Name Adjusted to the second Leben und 15
Profis mussen
drei mickrigen Aptein auskom vom gewahlten Grad المسلمة الم

Nich on men Andrew (and

Remograpor die vielle (Michael Auflieden in die Landocte Witherton and die Krieft weit dagen Damain helft en vor ellem das Species nicht zu vergesonn scheiden mit Entressam James vor sein odern jade (Michael Auflieden)

Van sin Erunnin Saadhanaisee se ha ar

Light and Warm Company N E

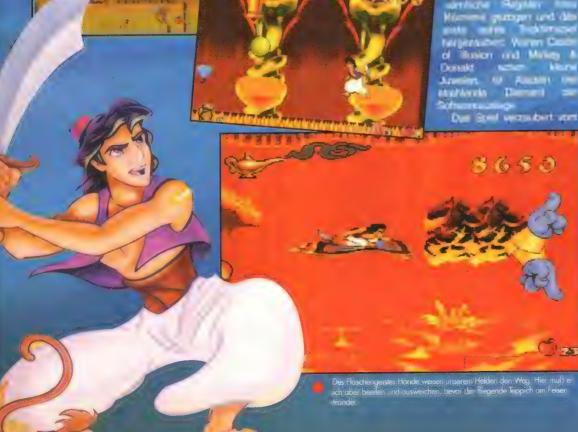


e rsten Augenblick istes die oscargekronte Filmmusik sind es die vielen genau passenden Soundeffekte oder die wunderbar gestalteten Extras und Bilder? Daß der Held anmutig Seile nochklettert und geschmeidig wie ein Tanzer über die Felsstufen setzt, hat man schon erwartet. Wie liebeund humorvoll aber die vielen Gegner ob geflugelter, geschupp oder klingenbewhrter Art sich vorstellen ist schier unglaublich. Da spucken Kamele wenn ihr auf spucken Kamele wenn ihr auf vor Schreck nach her-en Wachen da ocken men Euch gestenreich mmschweriduell oder

das Abenteuer ist ein wenn ausch hochgezuchtetes Plattformspiel so vertreibt das reichhaltige Inventar jedes Bildes und Levels derart fre-velhatte Gedanken sofort Aladdin muß immer sehen, wie und wo er weiterkommt und sind die meisten Gegner auch nicht schwer zu besiegen können sie hm bei













Hisphan und Springen wird A.: Aladdin zur Voltzeitbeschöftigung, als das Verlies mit knifftlissen. Stellen und Fallen gesorickt ist. Sobold die Steine aus Jury Wand sommen, konnt hij auf se krauf springen. Aber beeil! Euch, bevor sie wieder verschwinden.

schlechtem Timing das Leben doch nachhaltig vermiesen.

Mit Geschick und Geduld findet
Aladdin edoch immer einen Ausweg
und am Ende seine Prinzessin.
Bangemacher gilt nicht im
Zweifelsfall solltet hir Euch

die Bewegungsmuster der Gegner in Ruhe anschauen Wie die Disney-Leute

soviel Märchenatmosphäre nergezaubert haben? Ein fach, wenn man das gebailte setzt ihr Stab von Ani mationsspezialisten schut 1200 bis 1600 neue Ablaute alle von Hand gezeichnet Virgins Mike Dietz stand dem Team dabe zur Seite Team dabe zur Seite Aladdin selbsi wurde ge genuber dem Film mo

Anderungen, etwa an Gurtel und Fußen, ließen der geschmeidigen Heiden auf dem kleinen Bildschirm

Nicht nur die Geschichte auch

Musik Humor und die zauberhafte Märchenweit entstammen dem Film Jeffrey Katzenberg, eine der berührntesten Disney-Personlichkei-ten beaufsichtigte die Arbeit und griff gelegentlich helfend

ein Nachdem alle Cels (Celluloids - Zeichnungen auf Spezialfolie) fer-lig waren wurden sie vom Computer per Cel vom Computer per "Cel Animation Process" bear-beitet Nach drei Monater war schließlich alles fentig für die "Endmontag"

Muß es noch einmal erwähnt werden? Aladdins Ablauf Präsentation und Klangkulisse sind nahezu perfekt Sicher das Spie bleibt ein Jump&Run und gewisse Sounds und Stücke nätte

man sich länger gewünscht doch das rrubt den Spielspaß nicht m mindesten Jung und Alt Anfänger und Profis werden nicht genug von diesem Modul bekommen können

STEFAN MEINT

Disney's Aladdin ist der heißeste Kandidat für das Spiel des Jahres Hier wurde der erste Schritt vom klassischen Jump&Run zum interaktiven Comic gewagt. Grafik in Zeichentrickqualität wurde uns schon oft versprochen hier aber erstmals gehalten:

Dieses Spiel wird den Namen Disney nicht brauchen, um sich zu verkaufen, ganz einfach weil es alles enthält, wofür der Name Disney steht: Unerreichte Qualität der Animation und ein Programmdesign das für sich selbst spricht

Dabei unterscheidet sich der Spielablauf gar nicht so sehr von anderen Plattformspielen. Der Unterschied ist derselbe wie der zwischen Fließbandcartoons und Disneys Zeichtrickklassikern In über cartoons Disneys 50 Jahren Filmgeschichte kein einziger Flop.

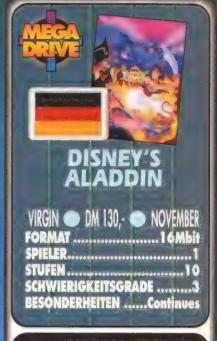
Alaggins überwältigende Disnev-Qualitat bildet eine Klasse für sich. Besserer Sound? Schönere Grafik? Neue Spielestandards? Hier sind siel Stellt einen Generator gegen Stromaustall in den Keller und jaßt Euch vorm schonsten Spiel aller Zeiten verzaubern

Eva Hoogh









AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

A. Das Beste, was wir hisber auf dum Moga Brive gesehen haben. Akaddie setzt einem Standord, en dem sich alle könftige Spunde messen lassen müssen. A. Die derchweg fantasitische Animation der Sprites sorgt für ungetrübtes Spielvergnügen.

A. Die Hintergrundmusik unterstützt wenderber die zauberheifte Atmasphäre des Sgiels. A. Schna die hinde Gealität der Musik wird Spieler in Altersgrüppen und Geschmacksrichtungen begeistern.

SPIELARLAUF

▲ Der normale Hüpfspaß wird durch eine Anzahl von Bonusleveln und vielen Stufen ergänzt. ▼ Manchund ist der Ablauf etwas simpel aunge Abschnifts bütten voriationsreicher gestaltet werden können. Trotzdem biefat der Spielspaß erbalten.

ANFORDERUNG 929

A Durth die perfekt anziehende Schwierigkeit ist das Spiel im Anfänger wie Experten pleichermaßen geeignet.

A Begringte Continues beim normalen Schwierigkeitsgrod erhöhen ülle Lebensdauer des Modols.

PROSCORE

Das beeindruckendste Plattformspiel, das jemals auf einer Konsole erschienen ist. Die Liebe zum Detail und die dichte Atmosphäre bilden eine Klasse für sich.

DER SEGA SPEZIALIST

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Mega Drive

Mega Drive II ohne Spiel.	199,
Mega Drive II inkl. Aladdin	289,-
Mega Drive II Magnum Set	379,
inkl. 3 Spiele & Sonic 2 und 2 Joyp	
Mega Drive II Sonic 2 Set mit Sonic 2 und 2 Joypad	289
mit Sonic 2 und 2 Joypad	
6 Button Contr.	39,-
6 Button Arcade Power Stick	89,-
4 Spiele Adapter Sega	.59,
Master System Conv. II.	69,
4-Way Play Adapter EA.	74,
Dual Turbo (Infrarot 2 Pads)	139,
Aladdin	119,
Addams Family	109,
Andre Agassi Tennis Asterix	99,
Asterix	119,
B.O.B.	104,
B.O.B. Baseball 2020 Brett Hull Hockey Bubsy	109,
Brett Hull Hockey	89,
Bubsy	99,
Climnanger (Antang Nov.)	
Chuck Rock II.	109,
Davis Cup Tennis Dizzy (Nov.)	109,
Dizzy (Nov.)	109,
Double Clutch:	109,
Dracula (Anfang Nov.)	119,
F-1 (Batterie)	109,
F-15 Strike Eagle II	109,
Fatal Fury FIFA Soccer (Elec. Arts) (Dez.)	109,
FIFA Soccer (Elec. Arts) (Dez.)	109,
rechtzeitig vorbestellen!!	119,
Flashback Gauntlet IV (4 Spieler)	100
Gauntlet IV (4 Spieler)	109,
General Chaos Global Gladiators	109,
Giodal Giadiators Gunstar Heroes	100
Gunstar Heroes	110
Haunting	100
Hockey 94	100,
Hook (Anfang Nov.)	100,
Incredible Crash Dummies James Pond III	110
John Madden F. 94 (Dez.).	110
Jungle Strike	100
Jungle Strike	00
Jurassic Park (16MB) sol. Vorr. Landstalker dt. Texte (Jan.94,-)	410
	109,
Lotus II (Dez.) Mazin Wars	90
Mazin Wars Mega Lo Mania	00
Micro Machines	70:
MIG-29 Mortal Kombat	109,
Mutant League Hockey (Dez.)	100
Pole Soccer (Nov.)	80
Pele Soccer (Nov.) Populous II Two Tribes	100
Puggsy (Anf. Nov.)	109,
Pangar V	100
Ranger X. Rocket Knight Adventures	00
Sensible Soccer (Anf. Nov.)	110
Shining Force	124
Shinohi III	104



FIFA Soccer 109,-



Aladdin 119,-



WWF Royal Rumble 129,-



In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar Portofrei.

Achtung Händler!
Wir haben die neuen Electronic Arts
und Sony Imagesoft Top Titel für Sie
auf Lager!

Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3,-DM) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DIN C5) an.







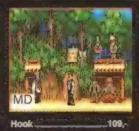


Chuck Rock II.













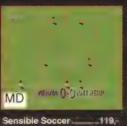












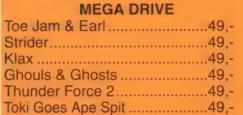












SONDERPREISE:





MASTER SYSTEM		
Bubble Bobble	.39,-	
California Games	.39,-	
Marble Madness	.39,-	



Olympic Gold......39,-Shinobi39,-Wimbledon39,-Solange der Vorrat reicht.

GAME GEAR:

Preisinglement until http://www.york			
Versand per Nach	DM 8		
	2. 2. 2. seven		
Thunderhawk (Ende Nov.)	109,		
Spider-Man vs. Kingspin (Nov.)	89,-		
Silpheed (Ende Nov.)	89,- 89 -		
Robo Aleste. Silpheed (Ende Nov.)	109,		
Prince of Persia	69,		
NHL 94 CD (Dez.)	119;-		
Final Fight	109;		
Ecco (CD)	89,- 89 -		
Batman Returns (CD)	109,-		
1 Jahr Garantie			
1 Jahr Garantie Mega-CD II ohne Spiel (Okt.)	500		
Mega-CD II mit Road Avenger	589,		
MEGA CD			
T-2 Arcade Game			
Tom (Jerry	74,		
Surf Ninjas. The Ottifants	74		
Streets of Rage II	79,		
Sonic Chaos (Nov.)			
Robocop 3 Sensible Soccer	.79;- .59,-		
Master of Darkness			
Jurassic Park			
F-1 James Pond II	79,-		
Donald Duck 2 (Dez.)			
Dracula	89;-		
Chuck Rock II			
TV-Tuner solange Vorrat reicht	119,		
Game Gear mit Columns TV-Tuner solange Vorrat reicht	189,		
GAME GEAR			
Star Wars	79,-		
Sonic Chaos	89,-		
Sensible Soccer	79,-		
TheOttifants Robocop 3	74,-		
Mortal Kombat	109,		
Jurassic Park Master of Darkness			
Dracula F-1	79,		
Dizzy (Nov.)	84,- 79		
Chuck Rock II			
Asterix 2	84;		
MASTER SYSTEM			
Zool (Dez.)	109,		
Zombies.			
Virtual Pinball (Dez.) X-Men			
WWF Royal Rumble	129,-		
Wiz 'n Liz	109,-		
Wimbledon Winter Olympics Lim Ed	114;		
Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	109,		
Turtles Tourn: Fighters	.99;- 129;-		
Techmo Člash The Ottifants (Ende Nov.)	89,-		
Techmo Clash	109,		

Sonic Spinball (Nov.)

Mega CD II ohne Spiel (Okt)......499,



Cosmic Spacehead hat schon die halbe Galaxis gesehen. Er hat mehr Meilen und Lichtjahre gefressen als jeder andere Tourist und als erster seiner Rasse die Erde entdeckt. Leider glaubt ihm mangels Mitbringsel niemand die Geschichte, und so macht er sich ein zweites Mal auf zum grünen Planeten. Diesmal hat er seinen Fotoapparat dabei. Schließlich verdient er seine Credits als rasender Reporter!

Wäre es um Cosmics Geldbeutel nicht so schlecht bestellt, hätte er bestimmt weniger Probleme. Urlaubsfotos bei uns zu schießen. So aber hat er nur einen mageren Linodollar in der Tasche. Mit Geschick und Cleverneß kann er sich aber diverse irdische Dinge zunutze machen und am Ende doch noch als Held und Entdecker nach Hause telefonieren, äh zurückkehren.

andhabung lei Gegenstände st denkbar einfach Es gibt zahltöse Unteraufgaben, aber Euer Hauptzie bleibt die Rückkehr zur Erde Dort mußt Ihr Aufnahmen machen, um zu beweisen daß es den sagenhaften Planeten wirklich gibt Vorher braucht Ihr jedoch Reisepapiere ohne die Ihr Eure Heimatwell Linoleum nicht verlassen dürft. Auf der Übersichtskarte erkennt Ihr die Größe Eures Planeten Die ist gewältig und nicht alle Regionen lassen sich ohne Weiteres betreten.

Obwohl Cosmic vor allem messerscharfe Logik und eine Menge Phantasie braucht hat Codemasters eine gehörige Anzahl Geschicklichkeitstests eingebaut in Jump&Run-Abschnitten konnt grauen Zellen abkühlen lasse Eure Reflexe trainieren Die I formen sind nicht schwierig durchlaufen aber hir müßt dort möglichst viele Sußigkeiten sammeln und Gegnern ausweichen Habt ihr genug Bönbons winkt ein Extraleben

Solche Hupfeinlagen kommen meist kurz bevor Ihr etwas Wichtiges entdeckt oder Dizzygeschadigte wird's freuen ein Paßworte erhaltet Dank der Paßworter fällt die nachste Runde eichter Man muß nicht wie bei Dizzy Marmmutsitzungen einlegen weil es keine Speichermöglichkeit

Eine etwas seltsame Abwechs-



lung bietet das Pie-Splat-Zwischenspiel für zwe Personen. Hier dürft Ihr Eurem Freund am Bildschirm nach Herzenslust mit Cremetorte bewerfen Hmmm.



Um die Rakete zu zunden, braucht eine Zundschnur ein Streichholz etwas Shis Burlier in bries Zielen zicht inn



Ganz nett aber was soll's? Das Kaloriengekeile hatte man besser weggelassen, aber man muß es ja nicht mitmachen

Grafisch ist Cosmic nicht gerade revolutionar Die Landschaften sind einfach wenn auch bunt und schön schrag Die Stimmung des Spiels

STEFAN MEINT

Knobelspielen tehlt es oft an Abwechslung man konzentrierit sich nur auf den richtigen Weg und auf Textmeldungen. Cosmic bildet da eine erfrischende Ausnahme Es hat verschiedene Spielmodi und eine genial einfache Steuerung.

Die abgedrente Comicgrafik ist herrlich detailliert und paßt hervorragend zu den coolen Weltraumtypen: Die Geschichte dazu hat Codemasters sich toll ausgedacht, und das Hantieren mit den diversen Objekten macht eine Menge Spaß. Cosmic ist eine klasse Mischung verschiedenster Elemente und hat eigentlich nur einen Fehler: Die Bildschirme wechseln zu langsam: Sonst ist das Spiel hervorragend!





erinnert an die der Science-Eiction-Epen aus den 50er Jahren und das ist wohl auch Absicht der Programmierer Die gewollte Greilheit funktioniert zwar prima aber man hat doch das Gefühl daß sie als Vorwand für etwas einfache Grafik herhält

Grafik herhält
Alles in allem ist Cosmic
Spacehead eine wunderbar frische
Brise über die man sich in diesem
actionreichen Winter besonders
freut Codemasters hat mutig eine
Marktlücke besetzt in die sich
offenbar sonst niemand traut
Harmloser spannender Spaß mit
viel Futter für die kleinen grauen
Zellen Cosmic ist ein fantastisches
Spiel das geradezu nach einer
Fortsetzung schreit Mehr davonbittel

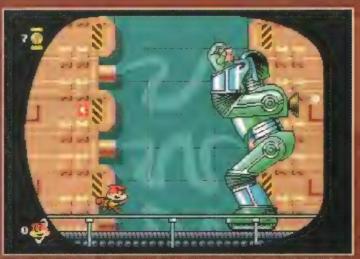
Susanne Rieger



Das sieht nach einer Mini Austriber der Micro-Machines zus und macht fast soviel Spaß. Nur die Steuerung si erst etwas fummelig. Pie-Splat, ein Shnliches Minispret, si nicht ganz so gut gelung.



Hierhin bringt Euch die Busfohrkarte von Linokeum aus. Der Planet wird von wi**ldgem**undenen Robotern beherrscht, die nichts un außerirdische Touristen übrig haben. Paßt auf Euch auf



It's Disco nime! Auch noch ein swingender Roboter, das i zuviel hur Cosmic. Wie soll er blöß an dem Musikfon vorbeikommen?



ACTION

STRATEGIE

GRAFIK

75%

A. Der künstlich kitschige Stil paßt prima zum Spiel

▼ Dennock ist die Grafik etwas simpel und nutzt das MD nicht aus:

MUSIK

70%

87%

▲ Fröhliche, in Jodem Bild andere Melodien

✓ Manche Sounds sind etwas platt und
wiedenholen sich:

SPIELABLAUF

▲ Ein riesiges, abwechslungsreiches Abenteuer ▲ Wegen der überschaubaren Teilaufgaben madat das Modul sofert süchtig

ANFORDERUNG 84%

▲ Die Aufgaben sied toll ausgedacht und verteil – knifflig, aber nie frustrierend, ▲ Cosmic ist riesig und hat Hunderte von Mini-Spielen!

PROSCORE 0/

Wieder ein Geniestreich von Codemasters! Cosmic ist spannend, originell und macht unglaublich viel Spaß.



ndem Ihr in die Rolle des klas sischen Helden schlüpft liegt Fuer Ziel klar von Euch: Unermudlich werdet Ihr Euch Euren Weg durch die vier Level der Stadt des Bösen freikämpfen und hoffen am Ende in die Reihen der unsterblichen Götter aufgenommen zu werden Ihr müßt forschen, kämpfen und mit Hebeln und Schaltern experimentieren um Zugang zu den verborgen liegenden Bereichen der Stadt zu erlangen. Auf dem Weg zu Eurem Ziel gilt es viele Gegenslände aufzusam

meln die Euch bei Eurem Aben Nutzen könnten

Das Abenteuer beginnt in der führt und

Euch weiter durch einen Tempel, ein Labyrinth und letztlich in die verbor gene Unterwelt. Um Euren Kreuzzug erfolgreich beenden zu können, stehen Euch drei Leben zur Verfügung, eine große Anzahl verschiedene Waffen sowie Zaubertränke und Schlüssel. Nicht nur müßt Ihr ganze Horden des Choas besiegen, Ihr mußt auch verschiedene Schlüssel auffinden, die Euch Türen und Schatztruhen öffnen Viele Schalter sind über alle Levels verteilt, und ihr offnen und Fallen zu neutralisieren. Dies irritiert einen manchmal schon etwas zumal Versuch und Irrtum häufig der einzige Weg zur richtigen Kombination darstellt

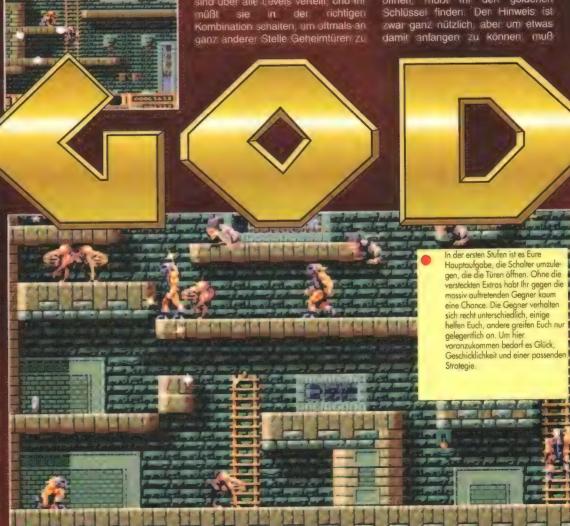
steckter Extras Die Zaubertränke und

Euer Inventar gestattet Euch, drei verschiedene Gegenstände zur gleiichen Zeit mit Euch herumzuschlep pen und eine Nachrichtenrolle gibt Euch wertvolle Hinweise und Tips Oftmals liest sich das etwa folgendermaßen. Um diese Tur zu öffnen müßt Ihr den goldenen Schlüssel finden Der Hinweis ist zwar ganz nützlich, aber um etwas damit anfangen zu können muß



im Leben als Krieger

Eure Autgabe ist es, die Stadt, die den Göttern von den dunklen Kräften entrissen wurde, zurückzuerobern Ihr müßt Euch gegen alptraumhafte Feinde, gnadenlose Killer und nicht zuletzt gegen vier große Wächter zur Wehr setzten. Eure einzige Hoffnung ist es rechtzeitig den Gebrauch der Waffen, die Ihr im Lauf des Abenteuers finden werdet, zu verstehen und sie gegen die zahllosen Gegner richtig einzusetzen. Eurer entgültiges Ziel ist es, dabei ein fach; Ihr wollt Euch einreihen in die Liste der großen Helden der menschlichen Rasse und es ist Euer Wunsch selbst einer der Götter zu werden





Schalterkombination herausgefunden haben natürlich wieder mal durch Versuch und Irrtum Viele Probleme verringern sich durch einen Blick auf Euren momentanen Status Habt Ihr nämlich genug Geld: könnt Ihr Euch wirksamere Waffen oder Zaubertränke kaufen mit deren Hilfe sich die Monster erheblich leichter knacken lassen

Der Hauptcharakter ist mitunter etwas schwierig zu steuern; wenn Ihr gerade versucht, auf Leitern zu springen und den Gegner durch Schnellfeuer zu erledigen, ist das Joypad off zu langsam in seiner Reaktion. Die Figur ist allerdings gut gezeichnet und ein unproportionierter Körper mit einer außerirdischen Glatze darauf sieht wirklich



SUSANNE MEINT

Schon vor einem Jahr war die US-Version der Mega Drive-Götter fertig. Viel Lob heimste das Spiel damals ein. Jetzt, wo es nach einem Jahr den Sprung über den großen Teich geschafft hat, wirkt Gods seltsam antiquiert. Auf dem Amiga ein Kultspiel, kann es mit seinm Hüpf- und Schaltersuch-Ablauf nicht mehr ganz überzeugen Das Spiel ist monoton die Animationen nicht mehr auf der Höhe der Zeit (blättert zum Aladdin-Test, und ihr wißt, was ich meine). Angesichts so guter Action-Adventures wie Another World und Flashback haben die Götter wenig zu melden Eine nette Runde zwischendurch wagt man schon einmal, aber schaut's Euch vor dem Kauf unbedingt an



gefährlich aus Die Bewegungen sind etwas altertümlich was aber das Bild eines Kriegers gut hervorhebt:

Die Gegner sind phantasievoll und ungewöhnlich gestaltet, ähneln sich Bewegungsabläufen Der sehr Thief" versucht, Euch Gegenstände abzunehmen während der Flier eine schwer zu erwischende Kreatur ist, die allen Euren Schüssen auszuweichen scheint

Die Grafik ist sehr beeindruckend. typisch mittelalterliche Steinmauern bilden den Hintergrund durch das gesamte Spiel Die Icons sind gut zu erkennen und die Wächter sind sehr detailliert dargestellt Der Sound arbeitet mit eine gelungenen weichen Abstimmung und netten Effekten wie knarrende Türen und klickende Schalter

Gods ist ganz unterhaltsam zu spielen, vor allem für die Rätsel- und Puzzlefans unter Euch Dem Spiel fehlt es ein bißchen an Originalität und an zündenden Ideen. Grafik und Sound sind im wesentlichen gelungen werden aber von neueren Spielen (diese Version gibt es schon seit über einem Jahr auf dem Importmarkt) deutlich übertroffen

Stefan Schachler





Am Ende eines jeden Levels könnt Ihr









CTION

▲ Die Hintergründe sind ruhig, detailliert und mit mittelalterlichen Themen bemalt. ▼ Die Bewegungen der animierten Sprites, die Ibr in diesem Spiel ausführen könnt, sind doch relativ beschränkt.

▲ Sondeffekte wie beispielsweise knarrende Turen and

A Schaltergeräusche sind sehr realistisch

PIELARLAUF

▲ Die scharfe und hallende Musik paßt

hervorragend zu den steinernen Dungeons.

P Die Suche nach neuen Orten und Bonusse ist recht unterhaltsam.

ANFORDERUNG

▲ Es braucht schon seine Zeit, die ganzen Zwischenrätsel und -aufgaben zu lösen. ▼ Leider besteht das gesamte Spiel nur aus vier verschiedenen Szenarien.

PROSCORE

Sicherlich ein sehr spielbarer Plattformer, allerdings ohne neve und unterhaltende Ideen. Die Freunde von Adventurepuzzles sollten einen zweiten Blick riskieren.

Seit Sonics letzter Begegnung mit Dr. Robotnik ist einige Zeit vergangen. Der beliebteste luel der Galaxis hatte sich mit seiner Freundin auf einen abgelgenen Planeten verzogen und sich wehlverdiente Ferien gegönnt. Doch der Frieden währt, wie könnte es anders sein, nicht ewig. Irgendwo in der Galaxis sitzt der finstere Robotnik und schmiedet wieder häßliche Pläne. Diesmal hat der Miesling beschlossen, Zeitsteine zu stehlen, die das Universums Gefüge des stützen. Mit ihnen kann er die vierte Dimension beherrschen und ganz Möbius erobern.

Als er die schlechten Nachrichten hört. sich schwingt Sonic seufzend in sein Flugmobil und räumt auf dem kleinen Satelliten um Möbius gehörig auf. Doch Robotnik war nicht untätig, sondern schickt Sonic eine ganze Horde neuer, metallisch-gemeiner Monster entgegen. Als auch noch ein Metall-Sonic seine geliebte Amy entführt, stellt unser Igel sämtliche Stacheln auf und wirft sich in den Zeitstrom. Irgendwo zwischen Vergangenheit und Zukunft liegt das Gehelmnis der Zeitsteine. Die Rettung des Universums liegt in Euren behandschuhten Händen. Seld Ihr bereit?



onics drittes Abenteuer macht gleich zu Anfang deutlich: Hier wurde hart gearbeitet. An Gegnern, Landschaften und Fallen wurde gefeilt und gewienert, bis die Reise, passend zum Medium CD, vor Hight-Tech-Politur blitzte. Es gibt mehr Levels. Fallen und Extras als zuvor, und Sonic geht kugelschnell zur Sache.

Der Vorspann ist so schön wie ein Kurzfilm im Kino. Zu perfekter Farbgebung und fetziger Musik saust Sonic durch bizarre Welten und gibt das Tempo vor: Er ist wieder da! Sonics Abenteuer besteht. Will man alle Bonusrunden



daß ihr gurig auf rweierlei Art oinsotzer

kannt: Druckt das Steue inen Knapf gertrückt, um zu esci fleuti pen Zweit Möglichkeit: Hartet das Steuerkreuz nach unten und virbelt als Kugel umber: So omine the nicht nur steilin Abhängun hoch steil dem zertrümmert mich Mauem, hinter denen sich eheimräume (erbeigen:



Verwandelt Sonic sich in einen grellen Blitz, steht eine Zeitreise unmittelbar bevor. Das "Future"-Schild zeigt an, daß Ihr nur noch kurz beschleunigen müßt, um den Zeitsprung zu vollführen.

icüblichen Extras sind wieder versammelt, und – wie, bitte? Ihr wißt nicht, was gemeint ist? Also, gut: Sonic kann Extraleben, kurzzeitige Unverwundbarkeit, Ringe, eine Ringrüstung und Turbostiefel mitnehmen. Mit ihnen durchbricht er fast die Schallmauer und rast in Rekordzeit durch den Level!

Die eingeschobenen Zeitreisen sind eine prima Idee und so noch nicht im Spiel verwendet worden. Zuerst hält man sie für überflüssig, lassen sich die Gegenwartszonen auch ohne sie bewältigen. Doch hat man erst die in Wänden versteckten Icons und Ringe gefunden, setzt sich nach und nach ein Bild der Geschichte zusammen.

Sonic muß in der Vergangenheit Robotniks üble Maschine finden und zerstören. Je nach Erfolg reist er anschließend in eine friedliche oder schlimme Zukunftszone weit-

Leistet Ihr Euch in einer Zone Fehler, verändert das den weiteren Spielverlauf zum Guten oder Bösen. Nur durch das Pendeln zwischen den Zeiten und das Lösen der dortigen Aufgaben könnt Ihr dafür sorgen, daß am Ende alles gut wird. Das alles wird erst deutlich, wenn Ihr selbst eine Weile gespielt habt.

Wer mag, kann durch die Zeitreisen jeden Level wiederholt spielen. Die Hüpferei zwischen den



Ebenen gewährt Euch spielerische Freiheit wie kaum ein anderer Titel. Ihr könnt entweder wie ein Blitz durch die Levels jagen, um ans Ziel zu kommen, oder alle Zeitzonen besuchen und das Spiel richtig lösen. Wenn Ihr Euch die Zeit nehmt, entdeckt Ihr Details, die Freude am Mega-CD aufkommen lassen. Endlich etwas Neues



keine simple Umsetzung und auch kein Protzen mit 3-D-Grafik. blendender sich hinter der Minimalabläufe verstecken.

Sonic CD strotzt vor prima und flexiblem Spielablauf, Immer gibt es mehrere Wege ans Ziel. Bis Ihr alle Feinheiten des Aufbaus entdeckt habt, werden Wochen verge-

In späteren Levels warten neue Transportarten, riesige, toll konstruierte Roboter und fantastische Hintergrundgrafiken. In einer Stufe schrumpft Sonic, während er an einer Kraftquelle in der Zukunft hantiert. Dann ist der kleine Igel besonders niedlich und bildet einen hübschen Kontrast zu den großen Landschaftselementen.

Laut Stellenbeschreibung ist Sonic superschnell - eine Eigenschaft, die hier geradezu schwindelerregend deutlich wird. Pausenlos wird er hochgeschnellt, durch Röhren beschleunigt und über Fließbänder gejagt. Mit Hilfe zahl-reicher Schalter kann er bewegliche Teile des Landschaftsinventars aktivieren. Auch eine Unterwassereinlage, in der verzweifelt nach Luftblasen gesucht wird, darf nicht fehlen.

Habt Ihr in einem Abschnitt mindestens 50 Ringe gesammelt und springt am Ende durch den großen Reifen, geht's ab in eine 3-D-Bonusrunde. Dort müßt Ihr nacheinander

STEFAN MEINT

Sonic CD erinnert an guten Wein: Je länger er im Träge lagert, desto vollmundiger wird er Grafik, Sound und Spielabiaul argeben nergiegeladenes das wie eine Rakete abgeht und keinen Moment lang verzögert Ob the blindlings durchrast oder alle Zeitzonen erforecht Sonie pustet Euch im Nu frischen Wind unt die Ohren Haltet das Pad gut fest! chi höre fortgeschrittene Spieler school wieder meckern "Ja aber das Spiel ist dech so einfach !!" Schon och so einfach !! aber nur, wenn man sich nicht die Mühe macht, die Exmas Ringe und Zonen zu finden die das Spiel doppelt so groß machen wie Sonic 1 und zusammen! Diesen farmen schen Titel hätte man mit dem Mega-CD II bündeln sollen es hätte sich verkauft wie warme Semmeln



Sonic ist mit Ecco eines der wenigen Spiele, die dem Mega-CD Existenzberechtigung verleihen. So kann aus dem Konsolenzusatz eine fantastische Spielemaschine werden! Umgekehrt gilt: Wer den Scheibenspieler schon zu Hause stehen hat, sollte sich das Spiel schleunigst zulegen. Es ist schön, schnell und unglaublich vielschichtig. Wer sich Sonic CD entgehen läßt, hat selbst Schuld!

Eva Hoogh





Auf der fremden Zeitebene muß Sonic Robotniks Maschinen zerstören, um die düstere Zukunft in eine freundliche zu verwandeln. Aus den schwarzen Anzeigetafeln könnt Ihr Bonusse heraus-



CRAFIC

🔺 Die CD-Qualität der Vorspanngrafik ist

umwerfend.

Munderschöne, detaillierte Landschaften steigern den Geschwindigkeitsrausch.

MUSIK

▲ Von Rave über Dancemusik bis zum Rap sind alle möglichen Musikrichtungen vertreten. ▲ Auch die Klangkulisse tut das Ihre, um ein fabelhaftes Spielgefühl zu erzeugen:

SPIELARLALIF

▲ Es macht unglaublichen Spaff, mit den drei Zeitebenen zu experimentieren! ▲ Mussenhaft knifflige Stellen lassen keinerlei Imgeweile aufkommen.

INFORDERUNG

▲ Vor dem letzten Level müßt Ihr alle Zeitsteine gefunden haben. ▼ Wer es sich einfach macht, kommt zu schnell ans Spielende:

PROSCORE

Ein genialer Geschicklichkeitstest und das bislang beste Spiel fürs Mega-CD.



rises rved. MIDWAY.

{ REVIEW }

Was ist dran am Golfspiel, das diesen Sport so ansprechend macht? Denkt nur einmal an die Kosten, die man hat, bevor es losgeht: Einen kompletten Satz Schläger, Tasche und Regenschirm, Vereinsmitgliedschaft, Platzgebüren, Schuhe mit Spikes und nicht zu vergessen den obligatorischen Boss-Pullover. Also eher ein Sport für gesetzte Mercedes- oder BMW-Fahrer, die die Zeit haben, den halben Tag auf dem Platz zu ver-

bringen und selbst auf den einfachsten 9-Loch-Plätzen nicht auf ein Handicap von 150 kommen?

Mögen diese Sportler ruhig im 19. Loch verschwinden und ähnlich talentierten Gegnern ihre Zeit verplempern. Ruhm und Ehre dagegen erlangen diejenigen, die im Besitz gines schwarzen mit der Zauberkastens Aufschrift "Master System" sind. Steckt das Modul in die Konsole, schaltet den Strom und holt Euch Turniersilber, um das Euch selbst die Profis beneiden.

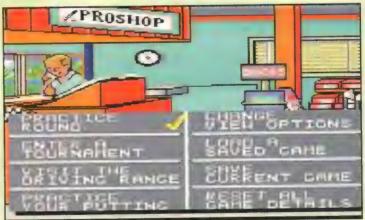


PGA TOU

achdem es bereits auf dem Mega Drive vor allem wegen seiner ungeschlage-Realitätsnähe nen ein Riesenerfolg war, erscheint PGA-Tour Golf nun auch auf der 8-Bit Konsole. Obwohl der Master System-Variante einige Features vom Mega Drive fehlen, sind auch hier fast alle Aspekte eines Golf-Turniers vorhanden, einschließlich umfangreichen Optionseines Statistiken und einer Menüs. Speichermöglichkeit.

Vor jedem Turnier kommt die Qual der Wahl: Stellt im umfangreichen Optionsmenü die Steuerung für die verschiedenen Schlagarten, Treibbälle und das Putten ein, übt auf Wunsch lange Schläge an einem Probeloch oder verfeinert Euer Putten. Ihr könnt auch auf jedem der vier angebotenen Kurse eine Trainingsrunde einlegen.

Ziel bei PGA ist es, die 72-Loch-Turniere auf den Kursen zu bestreiten und so viel Preisgeld wie möglich per Panzerwagen nach Hause zu fahren. Natürlich werden die meisten Profis beteueren, daß es doch gar nicht um die vielen Scheine geht. Doch die sind eine angenehme Begleiterscheinung des gesunden bei dem geniale Grünsports, immer neue Schüsse und Rundenrekorde für Spannung sorAußer dem hohen Preisgeld, das bei jedem Turnier ausgesetzt wird, lockt der Wettbewerb mit den vielen "echten" Golf-Profis dieser Welt. Statistiken erlauben Euch jederzeit, Euren Spielfortschritt und Stand gegenüber den anderen festzustellen. Dank einer Speicheroption geht er auch bis zur nächsten Golfsession nicht verloren! Euer Abschneiden auf dem Grün bestimmt die Höhe des gewonnen Preisgeldes. Das wiederum legt fest, an welcher Stelle Ihr im Leader-Board eingetragen werdet. Wer gleichmäßig gut spielt, hält sich die



Im Schlägershop könnt Ihr über das Optionsmenü erstmal Euer Können verbessern, indem Ihr das Putten übt oder eine Trainingsrunde einlegt. Hier könnt Ihr auch Eure Erfolge speichern, denn den Gewinnern winken dicke Preisgelder.



Auf diesem Par-vier versucht einer übers Wasser einen Eagle einzulochen. Mit der richtigen Schlagkraft, gutem Drive und der sicherer Beurteilung des Windes könnte er es schaffen. Erfolg bringt Punkte und vielleicht einen Platz auf der Bestenliste.

FNEL

NAME PAR HOLE

NAME PAR HOLE

SECRETARIAN

HITTORY

HITTO

In die Bestenliste kommen nur die Champs. Gerüchten zufolge soll diese Ergebnisliste aber leicht getürkt sein. Weiß jemand mehr?



ganze Tour über mitten in der Cräme de la Cräme - kein geringer Ansporn.

Die Präsentation ist tadellos. Ihr Kurs den aus Vogelperspektive, bekommt vor dem Abschlag einige Ratschläge zur Strategie und dürft das Gelände anhand einer abstrahierten 3-D-Matrix in Augenschein nehmen.



Gesteuert werden Schlagstärke und -weite nicht anders als bei anderen Golfsimulationen: Hilfslinien und Kraftmesser erlauben Euch, mit etwas Übung den perfekten Schlag anzusetzen. Diese Snap-Anzeige ist für Neugolfer gewöhnungsbedürftig, wird aber bald kein Problem mehr darstellen. Wer schon viele Stunden auf anderen Digi-Grüns verbracht hat, wird sich bei PGA gleich

heimisch fühlen.

An iedem Loch erwarten Euch die üblichen. mehr oder weniger gefürchteten Hindernisse: Bäume. Flußläufe. Teiche. aber auch Straßen und Sandbunker. Die ganze Palette der Schlägerarten steht zur Auswahl, die jeweilige Reichweite daneben. Wenn Ihr der automatischen Schlägerwahl mißtraut, dürft Ihr jederzeit ein anderes Eisen schwingen.

Während des Spiels könnt Ihr Schlagarten präzise einstellen und das Ergebnis dank der Replay-Funktion nachvollziehen. Wer einen Birdie oder einfach einen besonders langen Schuß landet, freut sich über die Anerkennung!

Jedes Loch ist dargestellt und dank abgestufter Farbgebung prima zu überblicken. Besonders hilfreich, bevor es an die Seitenansicht beim Schlag geht, ist der Blick von oben. Auch an den Bewegungen des Spielersprites gibt es nichts zu meckern. Es holt gekonnt aus und schlägt naturgetreu zu - besser kann man das Ganze auf dem Master System kaum darstellen.

PGA Tour Golf ist eine saubere und sehr spielbare Golfvariante. Das Bonbon: Bis zu vier Spieler können gegeneinander und die Weltklasse antreten. Das Spiel macht rundherum Spaß und bietet immer wieder Anreiz genug, eine weitere Runde einzulegen. Schöner läßt es sich derzeit auf dem Master System nicht

Stefan Schachler







Zum Glück ist der kleine Held nicht auf den Kopf gefallen und so findet er nach einigen Mühen und Umwegen eine Möglichkeit, zur Erde zurückzukehren. Dort wird er touristenhaft unauffällig Fotos machen und sie nach Hause bringen. Die müßten seine Artgenossen doch von seiner Entdeckung überzeugen! umfaßt Cosmics Reise Stationen auf drei Planeten. Dort bestreitet er etliche Geschicklichkeitstests, macht sich aber auch das wild verstreute Landschaftsinventar zunutze. Ob Ihr Cosmic sicher durch sein Abenteuer leitet?

SUSANNE MEINT

Zugegeben, zuerst war ich sekptisch. Ein Außerirdischer, der Fotos von der Erde macht? Das klang nicht besonders. Aber sobald ich Cosmic eingelegt hatte, überzeugte mich dieses tolle Spiel restlos. Wie auf dem Mega Drive, macht Cosmic auch als Master System-Modul trotz Einfachgrafik unwahrscheinlich viel Spaß.

Es gibt so viele Rätsel und Wendungen im Spielverlauf, daß man das Pad überhaupt nicht mehr aus der Hand legen kann. Wenn Ihr doch mal eine Pause einlegen müßt, könnt Ihr dank Paßwort an fortgeschrittener Stelle weiterspielen Cosmic muß schlichtweg jedem gefallen!



PRO SEGA

nebenan, sondern fein säuberlich in der Landschaft verteilt liegen. Wie bei Dizzy, sind die Welten

geeigneter Stelle einsetzen. Oft gilt

es, mehrere Teile zusammenzu-

führen - etwa, um eine Rakete zu

zünden. Außer der Zündschnur

braucht Cosmic ein Streichholz, eine

Zielvorrichtung und natürlich Schieß-

pulver. Klar, daß die nicht einfach

Jedes Ziel ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Dort sucht Ihr nach brauchbaren Gegenständen und setzt sie am richtigen Fleck ein. Das ist leichter gesagt als getan, sind die Um doch recht aroß. Welten Cosmics Arbeit zu erleichtern, Übersichtskarten lassen sich aber

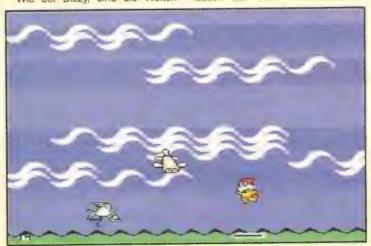
Raumstation.

blenden. Auf der - futuristisch gezeichneten – Erde gibt es Läden, Automaten, Teleporter und Geheimgänge. Um Euch nicht zu verlaufen, solltet Ihr ab und zu zum Notizblock greifen.

ein-

Mit einer Zeig'-und-Klick-Methode ähnlich der bei Computern läßt Cosmic sich bequem durchs Bild steuern und jede Handlung ausführen. Er kann Dinge an sich nehmen, ablegen, untersuchen und sich mit anderen unterhalten. Codemasters ist mit den fein aufgebauten, abwechslungsreichen Rätseln wieder ein prima Wurf gelungen.

Actionfreudigere Spieler werden dankbar auf die sich Zwischenstufen stürzen, in denen es hektischer zugeht. Hier dürft Ihr flinke Finger zeigen und Cosmic nach bewährter Jump&Run-Manier gefährliche Gegenden durch schleusen. Sammelt Ihr auch noch zehn Credits, wird Euch ein Extraleben spendiert. Um viel mehr geht es im Astrocar-Rennen: Der Gewinner bekommt eine Buskarte nächsten Planeten! Selbst



Diese feuchte Strecke kann Cosmic nur auf dem Surfbrett zurücklegen. Nach bester Wonderbay-Manier hüpft und schlängelt er sich durch den vollen Luftraum. Am anderen Ufer liegt eine Tindschnur.



Der zweite Planet - ein Techno-Alptraum. Kaum gewöhnt Cosmic sich an die Umgebung, schon wird er beinahe vom Stromstoß gegrillt. Aufpassen, Cosmic!

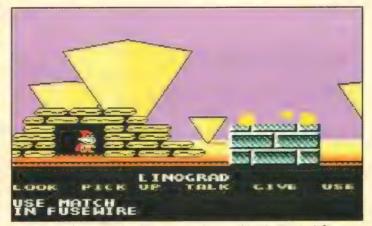
Jackpot beschert! Die Grafik reizt den guten, alten Achtbitter fast perfekt aus. Jedes Bild ist anders, jede Figur hervorragend animiert. So müßt Ihr zum Beispiel ein großes Monster entfernen, das den Zutritt zu Dodgey City versperrt. Wie? Gebt ihm einen heliumgefüllten Ballon, und er entschwebt sanft. Ihr dürft ihn auf der Satellitenkarte dann als kleinen, roten Fleck bewundern, der über den Planeten segelt!

Einsatz um das Fünfzigfache

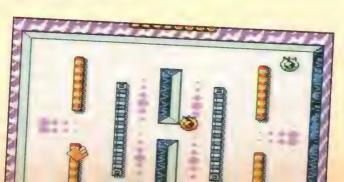
steigern - wenn Fortuna Euch den

Bei solch liebevollen Details wundert es nicht, daß auch an eine Paßwortoption gedacht wurde. Nur das - freiwillige - Tortenwerfen im Zwei-Spieler-Modus hätte man sich sparen können. Auch ohne solchen Firlefanz zählt Cosmic zur Achtbit-Elite. Fans beinharter Action sollten um dieses Modul einen großen Bogen machen. Allen Hüpf- und Knobelfans sei Cosmic aber wärmstens empfohlen.

Eva Hoogh



Letzte Ausfahrt Lino: Hier braucht Cosmic vier Zündzutaten und die Rakete. Das Geschoß sprengt die Mauer vor dem Weltraumbahnhof





ACTION

STRATEGU

GRAFIK

▲ Detailreichtum und Farbenvielfalt nutzen das Master System hervorragend aus. ▲ Die Grafik verändert sich und überrascht immer wieder.

85%

▲ Viele verschiedene Musiksjücke wechseln einander ab. ▼ Leider gibt es zu wenige Soundeffekte zu losmics Handlungen

SPIELARLAUF

▲ Der Ablauf wechselt so att, daß Langeweile keine Chance hat. ▲ Dus Spiel steckt voller witziger Rütsel, die sofort fesseln

ANFORDERUNG

▲ Mit den vielen Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen werdet Ihr eine Weile

Geschicklichkeitseinigen werder ihr eine Weile zu tun haben. A Mit etwas Überlegung löst Ihr jedes Rütsel. Es gibt keine unfairen Stellen.

PROSCORE

Fantastischer SF-Spaß voller prima Ideen und Abwechslung. Nur Rütselmuffel werden sich nicht in dieses Spiel verlieben!

REVIEW

Die Untaten von bösartigen Mutanten auf dem Planeten Erde hat zur Bildung einer geführt, die unter dem Namen X-Men bekannt geworden sind. Thre bloße Anwesenheit allein hindert schon zahlrchei che Fieslinge an ihrem finsteren Treiben. Aber es gibt immer wieder einige uneinsichtige Bösewichter, die ihre Erfahrung auf die harte Tour machen wollen. Einer von mißbraucht, abgedrehte Schikanen wie Horrorhäuser und tödliche Teiche anzulegen und darin gefangen zu halten.



bosewichte, erkennt sofort, daß hin ter all dem nur einer stecken kann Gambit, der Obergauner So mach

Lebens zu begegnen

gleich nach ihrem Ercheinen

riesige Erfolge feiern konnte Mittlerweile zum Billigspiel ab-gestiegen wurde es langsam Zeit gestiegen, wurde 20 u.g. für ein neues Abenteuer aus der weit der Marvel-Comics Zwar hat ten auch die X-Men schon ihr eigenes Spiel welches allerdings nie den Standard von Spiderman erreichen konnte. Nun treten also beide gemeinsam an und machen uns Hoffnung auf doppelten Superhelden-Spaß Der Anfangslevel ist relativ ein-tach ihr mußt Euch hier lediglich

gut verstecken können und verschiedene Gegenstände einsammein die Ihr zur Entwicklung Eurer Spinnensinne braucht Sinn dieser Stufe ist es Euch mit den Kontrollen der Sprites vertraut zu machen Anschließend hat Ihr die

Möglichkeit das Spiel mit dem Helden Eurer Wahl fortzuführen Fünt Helden stehen insgesamt zur Auswahl und jeder hat in jedem Level seinen eigenen Spielverlauf Für Abwechslung ist gesorgt und Marvel Fans werden kaum ihren Augen trauen

Superheiden differien von Figur zu Figur da jede ihre personlichen Waffer und magischen Kräfte hat Storm bekampt seine Gegner überwiegend mit Lichtblitzen wahrend Cyclops Faustschläge und Tritte für seine Opponenten bereit-nalt. Die reiche Auswahl an Sprites erungsarten sorgt für eine abwech-slungs und anforderungsreicher Spielverlauf

lm Gegensatz zum Original Spiderman ist die Kollisionsabfrage hier ausgezeichnet und auch die Gesamtgrafik, obwohl bei weitem nicht so beeindruckend wie bei anderen Plattformspielen, deutlich Durchschnitt dem



Parallaxscrolling und detaillierte qui animierte Sprites sorgen bei diesem Actiontitel für ungetrübten

Tempi und viele Spiderman-Fans unter

Obwohl das Spielkonzept nur als veraltet bezeichnet werden kann, st es doch vor allem auch für die Anfänger unter Euch gui geeignet und macht wirklich Spaß. Den letzten Kick gibt es einem allerdings nicht. Für Marvel-Fans bleibt es ein absolutes Muß.

Stefan Schachler



ACTION

A the speragonds Hotel growther can Antiquy his Ends das Spiels. V Die Spandoffekte sind ofgens d Leaves worken kömme.

SPIELABLAUF

A Die Kontrolle über die Spiles, das waften und Angriffsbewegungen dat relativ leicht in den GAH zu

▼ IAs ille Dever worden Bonus- und Extratovel dech etwas varualt. Das Spiel wird so etwas memoren

ANFORDERUNG 809

A Die ersten Level eines jeden Helden sind ziendlich leicht, ober dunn wird's richtig spaneand.

V Hobiffler fach erstmal mit dem Spiel vertraut gemocht verkommt der Rest zw. schnell zw. Routing.

PROSCORE

Spiderman und the X-Men ist ein gelungenes: Plattformspiel. Abwechslungsreich in Grafik und Spielverlauf wirkt es allerdings etwas veraltet. Die Marvel-Fans wird das aber wenig stören.



Hr-

viel



STRATEGIE

GRAFIK

- RAPTEN

 John skerler lieft in in dem dyndforme Perput for

 Grane Teiter ged Perken begannen.
- T. West man den Kraftmaniger an der verhalteler Steht mattinden merketet er de Steht und die Labor

MUSIK 59°

- A Completes gift is the Option of the market Smill distributions
- T Do per Sambilitàn, de la las Spiri sepulsar media, hitto mai beiser waggelenjer.

SPIELABLAUF 85

- A li medi ince mide Spot, die fait al night (
- A Durch die vielen Optioner kann zum seine Spielendersporteil deutstate

ANFORDERUNG 84%

- a to all the contribute Nation for these to the Commence of the
- F Das (Alba sines requiritiyes (pricincuptes and it in Patrock amag and longs Cale schools)



Keine perfekte Golfsimulation, aber ein Spiel, das viele unterhaltsame Stunden verspricht. Ein ganzer Haufen von Diagrammen und Optionen bringen immerhin einen Hauch von Golfathmosphäre zu Euch nach Hause. GA Tour Golf macht einen guten Eindruck, wenn das Intro Euch in die Welt des großen Golf mit Hilfe von Statistiken der Top-Profis einführt und Euch gleich die Möglichkeit gibt, Euch auf den Trainingskursen mit der Welt des Grüns vertraut zu



Der Flugbahnanzeiger verhindert, sofern er richtig eingesetzt wird, das Abdriften Eures Balles durch den Wind.

machen.

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, entweder allein oder mit bis zu drei Freunden in den Turniermodus einzusteigen, könnt Ihr Eure Karriere entweder als Profi oder als Amateur beginnen. Jedes Loch hat eine praktische Totalperspektive von jedem Abschlag und damit fängt die Taktik im Spiel an. Einen guten Schlag zu machen

teilsvermögen in Bezug auf Richtung und Stärke, mit der Ihr den Schlag setzen wollt. Blindes Draufschlagen bringt einen sicher auf die Verliererstraße. Ein Entfernungsmesser zeigt Euch die Distanz zwischen Ball und Loch an und das Spiel macht Euch auf die maximale Reichweite des gewählten Schlägers aufmerksam. Dies gibt Euch eine faire Chance, die Distanz richtig in Euren Schlag einzukalkulieren.

nämlich

erfordert

Die Grafik ist für den kleinen Bildschirm sehr klar und zeigt Euch detaillierte Perspektiven der Teiche, Bunker, Bäume sowie der Dichte des Grases. Die Soundeffekte kann man wohlwollend als schlicht bezeichnen und die Hintergrundmusik ist zwar kurzzeitig ganz lustig, aber wirklich nichts besonderes.

Seinen Schlag zu machen erfordert hohe Konzentration und

PROTIP Es ist häufig schwierig, den Ball richtig zu setzen wenn Ihr die Fahne nicht sehen könnt. Hier ist die Totalperspektive hilfreich



Neben dem Grün habt Ihr einen vollen Schlägersatz einschließlich des Putters zur Verfügung. Hier reicht ein neuner Eisen aus, um den nächsten Schlag auf dem Weg zum Birdie zu setzen.

Die PGA Tour ist eines der herausragenden Ereignisse im
internationalen Profi-Golf. Nur
die Besten treten hier an.
Macht Euch die Plätze zu
Eigen durch den obligatorischen Eagle, ein paar locker herausgespielte Birdies
und diverse knappe Pars, die
die Zuschauermenge von ihren
nicht vorhandenen Sitzen
reißt.

Nur durch außerordentliches Spielvermögen könnt Ihr an die Spitze der Rangliste vorstoßen. Mit Preisgeldern bis zu 2 Millionen Dollar müßt Ihr gegen die Topgolfer dieser Welt antreten. Konstantes Spiel auf hohem Niveau ist oft der Schlüssel zum Erfolg. Könnt Ihr den Druck aushalten, der auf Euch lastet, wenn es um den allesentscheidenden Putt geht? Schafft Ihr den 100 Meter Schlag direkt über das Wasser, den die anderen nur in zwei Schlägen schaffen?



Das Matrixdiagramm ist beim Putten wirklich hilfreich, da es einen guten Eindruck von der Oberfläche des Grüns vermittelt

Ihr braucht eine Menge davon, wenn Ihr auf der Rangliste bleiben wollt. Eure Fortschritte werden vom Spiel statistisch erfaßt und Euch auf Wunsch angezeigt. Sobald Ihr Euch auf diesem Bildschirm wiederfindet, wurden Eure Fortschritte anerkannt, was einem natürlich erst einmal einen Motivationsschub gibt.

PGA Tour Golf ist ein gut gemachtes tragbares Golfspiel, daß für viele Stunden Unterhaltung sorgt. Es macht wirklich Spaß, auch die letzten Kniffe beim Abschlag und beim Putten herauszubringen. Golffans unter Euch sollten nicht zögern.

• Eva Hoogh



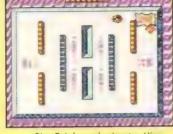
Cosmic, ein netter kleiner Weltraumbewohner mit rotem Cape, tourt durch die Galaxis. Sein Hobby ist es, neue Planeten zu entdecken. Was lag also, nachdem er unsere Erde gesichtet hatte, näher, als schnell nach Hause zu fliegen und von dem wundersamen Planeten zu berichten? Doch die Ältesten wollten Cosmic nicht glauben. Ohne Beweise kein handfeste Entdeckerruhm, lautet das strenge Urteil der Aliens.

Trübsinnig schleicht Cosmic sich davon. Das kann es doch nicht gewesen sein? Irgendwie muß er zur Erde zurückfliegen und ein paar Bilder als Beweis mitnehmen. Nur ist da noch ein kleines Problem: Cosmic ist nach seiner ersten Reise ziemlich knapp bei Kasse. Könnt Ihr ihm weiterhelfen?

lar doch. Schnell das Modul ins Game Gear und los gesteckt. geht's. Wenn Ihr gerne Rätsel knackt und schon immer den Mangel an guten Denkspielen für das Handheld bejammert habt, ist Cosmic genau der bzw. das Richtige. Weit und breit ist kein ähnliches Modul in das Fantasvepos Sicht. und Shining Force läßt noch auf sich warten. Cosmic lebt in einer grellbunten Welt, vor deren schrägem Hintergrund sich eine Menge tut. Ihr müßt mit Objekten hantieren, sie an der richtigen Stelle einsetzen und viele Zwischenspiele bestreiten



Ein angenehmes Zwischenspiel: Sammelt Süßigkeiten! Bei zehn Bonbons gibt's ein Extraleben.



Diese Zwischenrunde erinnert an Micro Machines, ist aber nicht halb so gelungen. Ein seltener Ausrutscher bei Cosmic.

Um überhaupt vom Heimatplaneten Linoleum (er heißt wirklich so!) wegzukommen, muß Cosmic Geld, einen Führerschein

und eine Buskarte ins All All erwerben. das ist fein säuberlich über Linoleum verteilt, und es ist gar nicht so einüberall fach. hinzukommen. Doch Hinder-

nisse sind bekanntlich da, um überwunden zu werden, und mit den richtigen Gegenständen kommt Cosmic Schritt für Schritt weiter. Zur Abwechslung wird die Grübelei immer wieder durch kleine Hüpfund Laufeinlagen unterbrochen. Sie sind nicht schwierig, aber man nimmt den anderen Spielablauf dankbar zur Kenntnis.

Grafisch bildet Cosmic leider



keinen Höhepunkt - Vorgänger liebevoller Fantastic Dizzy war gezeichnet - aber die Optik gibt Spielverrückte immerhin die

> stimmung wieder. Auch der Sound Handnutzt das held bei weitem Dennicht aus. macht noch Cosmic sehr viel Spaß: Das Spiel fesselt Euch von Anfang an, und die bleibt Motivation

von Anfang bis Ende hoch. Damit bei Dizzv) nicht (wie Ihr Endlossitzungen einlegen müßt, hat Codemasters diesmal an eine Paßwortfunktion gedacht.

Wer die endlosen Hüpf- und Actionmodule leid ist und gerne etwas nachdenkt, bekommt hier reichlich Stoff geboten. Den Titel des originellsten Spiels '93 hat Cosmic jedenfalls ohne Gegenwehr erobert. Wir empfehlen es wärm-

Markus Matejka





ELARIAME

PROSCORE

Trotz einfacher Präsentation ist der Spielablauf fantastisch! Endlich mat etwas wirklich Neues und Spannendes für Euer Handheld!

REVIEWS IN KURZE

Hier findet Ihr Spiele, die in letzter Minute in die Redaktion flatterten oder nicht offiziell in Deutschland vertrieben werden Diesmal kamen vier Importspiele unter die Lupe: Ob Ihr etwas verpaßt? Lest selbst



CHESTER CHEETAH: TOO COOL TO FOOL KANEKO ● DM 130.- ● DEZEMBER



hester Cheetah ist ein cooler Gepard mit Sonnenbrille und viel Lust auf Musik. Die clevere Katze ist deutlich mit Paulchen Panther verwandt, hat aber wenig Zeit für die standesgemäße Hängematte. Statt dessen hetzt Chester durch die Stufen eines Zoos, um seine Soundausrüstung zu sammeln und zu entkommen.

In jedem Abschnitt müßt Ihr den versteckten Ausgang finden. Vorher gilt es, so viele Pfotensymbole wie möglich zu sammeln. Die großen Tatzen füllen Chesters Energie auf, und wenn er zur Elektroklampfe greift, steht die Welt um ihn still. Seltsame Tiere und Monster halten die Katze von ihrem verschlungenen Weg zum Ausgang ab, Kanäle und unterirdische Gänge bergen allerlei Boni.

Chester Cheetah bietet nichts, das man nicht aus anderen Hüpfspielen kennt. Dafür steckt das Modul voller Humor und Leben und dürfte vor allem den Jüngsten gefallen. Einige Rätsel lockern den reinen Lauf- und Springvorgang auf. Insgesamt kann Chesters Reise aber auch nicht annähernd mit technisch und spielerisch raffinierteren Programmen wie den Tiny Toons oder Rocket Knight Adventures mithalten.

ev



42%



KEIO FLYING SQUAD TOKEI ● DM 140,- ● DEZEMBER



orsicht, Flugpatrouille bei der Arbeit! Fünf Level müssen die tapferen Kämpfer bestehen. Ihr fliegt in einem vogelförmigen Polizeimobil und müßt den Weg freischießen, bevor es Euch selbst erwischt.

Was ein tolles Actionspiel hätte werden können, ist leider nur wieder ein durch und durch mittelmäßiges, wenn auch japanisch-buntes Ballergemisch geworden. Es wimmelt vor comichaften, mehr oder weniger harmlos wirkenden Sprites, doch der uninspirierte Spielablauf wird jeden enttäuschen.

Hektisch geht es dennoch zu, da jedes der obligatorischen Power-Ups in Maßen strategisches Vorgehen ermöglicht bzw. erzwingt, will man heil durch den Level kommen. Nur können die fein gezeichneten Sprites leider nicht über den simplen, in dieser Form veralteten Spielablauf hinwegtäuschen. Um einen Eindruck heutiger Ballerstandards zu bekommen, solltet Ihr Euch lieber die Gunstar Heroes für das Mega Drive anschauen.

● e\



49%



T2 THE ARCADE GAME ARENA ● DM 90,- ● JANUAR



er kennt nicht die Terminator-Story? Die Zukunftsorganisation Skynet sucht den zweiten Überlebenden der Connor-Familie. Er soll sterben, denn kein anderer kann die Menschheit vor der grauenhaften Maschinenkontrolle Skynets retten. Ein T-1000-Prototyp wird eigens in unsere Gegenwart geschickt, um Connor aufzuspüren und zu töten.

Der Spielablauf selbst ist schnell erklärt: Mit einem ganzen Waffenarsenal versehen, schießt Ihr vor düster-metallischer Endzeitkulisse auf alles, was sich bewegt. Grafik und Sound sind recht gut geworden, trösten aber nicht über das monotone Geballer hinweg. Trotz der aufwendig gestalteten Blechgegner hinterläßt die wüste Knallerei einen schalen Eindruck. Ähnlich hektisch ging es schon vor Jahrzehnten auf dem Rummelplatz zu. Nur konnte man an der Schießbude noch etwas gewinnen. Diesen Reflextest jedoch kann man sich getrost sparen.

ev



49%



ULTIMATE SOCCER
Sega ● DM 80,- ● DEZEMBER



ußballspiele haben's auf dem Game Gear nicht leicht, und auch Ultimate Soccer tut sich schwer. Nach Tengens enttäuschendem World Cup Soccer läßt auch Segas Versuch nicht alle Augen leuchten. Die Spiele laufen schnell ab, und die Sounds sorgen einigermaßen für Stadionstimmung. Leider sind die Spieler, vor allem im Torraum, schlecht zu erkennen und, was noch mehr stört, unangenehm zu steuern. Man hat wenig Gefühl der Kontrolle, und jede Runde strengt nicht nur die Sehmuskeln an.

Nett ist dagegen die Möglichkeit, zu zweit zu spielen. Auch die vier Schwierigkeitsgrade sind eine willkommene Spielerleichterung. Ob im Freundschaftsspiel, Turnier, um die Meisterschaft oder im Strafschießen zu zweit macht's nochmal so viel Spaß. Dennoch: Die Präsentation ist alles andere als üppig, und daß man zuweilen schneller läuft, als das Feld mitscrollt, ist schon ziemlich ärgerlich. Unbedingte Fußballfans werden es bedauern, daß Sega dieses Spiel nicht in Deutschland einführen wird. Alle Gelegenheitskicker werden dem Modul nicht hinterhertrauern.

• ev



65%

SECAPEC MITOUR FSHIRFANGEON





Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von
☐ DM 70,20 (Deutschland) ☐ DM 99,20 (Europa) ☐ DM 128,20 (Rest der Welt)
für 12 Ausgaben abonnieren.
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
□ Durch Bankeinzug BLZ Geldinstitut Konto-Nr. □ Per Scheck (muß dem Coupon beiliegen) (Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) Datum
Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):
VORNAME / NAME STRASSE / HAUSNUMMER PLZ / ORT
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) Datum
Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:
2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue

Dich auf SegaPro:

Postfach 101905 44719 Bochum

SegaPro Abo-Service

Paragon Publishing Ltd



Fahren auf den Straßen wird immer ungemütlicher, und nicht alle Tricks sollte man unterwegs ausprobieren. Was liegt da näher, als ein paar flotte Stuntkurse zu entwerfen, auf denen der Software-Senna seine Kunst zeigen darf?

Race Drivin' ist ein Stunttraum in Polygongrafik, der mit endlosen Rampen, Schrägfahrten, Sprüngen und Loopings aufwartet. Doch während man sich noch mit der Steuerung vetraut macht, zieht schon gnadenlos der Phantom Racer am eigenen Boliden verbei!

ie Polygongrafik sorgt wirklich für einmalige Stunterlebnisse, kaum Nachwuchsfahrer beschert werden. Leider ruckeln sie bei hoher Geschwindigkeit und um die geht es hier schließlich - ard und geben ein ziemlich ver-Bild der Landschaft. Ebenso zweischneidig ist die ausgefallen. Knackige Sounds machen Laune, und die Motoren dröhnen mo-Leider passen die Musikstücke herzlich schlecht zum rasanten Spiel.

Hat man sich erst an die Steuerung seines Flitzers gewöhnt – und gelernt, die Bremse sinnvoll einzusetzen! – machen die Duelle gegen den Phantom Racer erst richtig Spaß. Doch hier liegt der Haken: Bis dahin kennt man jede

Kurve und jede Scheune am Wegesrand mit Namen, und der Reiz geht verloren. Wer den Vorgänger Hard Drivin' kennt, wird sich eh' gähnend abwenden, sind doch viel zu wenige Neuerungen eingebaut worden, um für längere Lebensdauer des Moduls zu sorgen.

Nett sind einige Details wie die Wiederholfunktion, aber auf Dauer macht sich der Mangel an Konkurrenz auf der Piste störend bemerkbar. Race Drivin' fehlt jede Spur von Rennflair, wie es die klassischen Formel-Eins-Simulationen verströmen. Die Stuntstrecken sind eine nette, aber schnell verpuffte

Eva Hoogh



ist Euer

Partner!

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TV GAMES

030/7 81 15 36

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

Gleich anrufen und Gratisinfo anfordern

Achtung Barliner

TV GAMES

Grunewaldstr. 81 10823 BERLIN

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19.4 53 22 73* Mo-Sa 14-20 Uhr*



Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle! Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!

Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das kein Ansporn ist...

Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips Postfach 101 905 44719 Bochum.

FINAL FIGHT (CD)	.58
TIME GAL (CD)	.58
JUNGLE STRIKE (MD)	.58
JURASSIC PARK (MD)	.58
STREET FIGHTER II Champion Edition (MD)	
NHPLA HOCKEY (MD)	
STAR WARS (MD) (GG)60 -	
SHINOBI 3 (MD)	
MORTAL KOMBAT (MD)72	3



TIP DES MONATS



Endgegnertaktiken

Level 1: Slums Endgegner: Trasher Waffe: /

Wenn er die Sprungattacke einsetzt, müßt Ihr hoch oder runter gehen.

Nachdem Trasher 1/4 seine Energie verloren hat, zieht er sich für einen kurzen Moment zurück und pfeift seine Untertanen heran.

Am besten macht Ihr ihn mit Schulterwürfen, Kniestößen, oder mit Piledrivern fertig.

Level 2: Park Endgegner: Katana Waffe: Schwert

Nicht direkt auf ihn zugehen, sonst zieht er Euch mit seinem Schwert eins über. Wenn er auf Euch zurennt, müßt Ihr hochspringen und die Sprungattacke anwenden.

Level 3: West Side Mittelgegner: G.Ändore und F. Andore

Endgegner: Edl E. Waffe: Knüppel und Revolver

G. und F. Andore sind eigentlich ganz einfache Gegner, kommt bloß nicht in ihren Würgegriff oder laßt Euch einen Piledriver verpassen. Wenn Ihr am Boden liegt, müßt Ihr schnell auf dem Controlpad die Tasten drücken, um schneller wieder auf die Beine zu kommen, sonst versuchen G. und F. Andore, auf Euch draufzuspringen.

Paßt auf, daß Edi. E. Euch nicht in die Finger kriegt, sonst werdet Ihr von seinem Knüppel bearbeitet. Wenn seine Energie im gelben Bereich ist, zieht er seinen Revolver und versucht, Euch damit zu treffen. Jetzt müßt Ihr an ihn herangehen und kniestößen oder Piledrivern fertigmachen.

Level 4: Industrial Area Endgegner: Rolento Waffe: Stange und Granaten

Rolento ist ein sehr schneller Gegner und versucht, Euch am Anfang mit seiner Stange zu treffen oder, wenn Ihr zu nahe an ihn herangeht, mit einem Schulterwurf auszuschalten.

Wenn er die gelbe Energie erreicht hat, versucht er, Euch mit seinen Granaten niederzubomben.

Level 5: Bay Area Endgegner: Abigeil Waffe: /

Geht nicht direkt auf ihn zu, sonst nimmt er Euch und schmeißt Euch ein paar Meter hoch. Wenn er rot im Gesicht wird und seltsame Knurrgeräusche von sich gibt, läuft er gleich auf Euch zu und will Euch einen knallharten Schlag verpassen. Jetzt müßt Ihr ihm einen Sprungkick verpassen.

Level 6: Uptown Endgegner: Belger Waffe: Armbrust

Ihr müst Beiger als erstes aus seinem Stuhl reißen.

Dann geht der Kampf erst richtig los. Paßt auf, daß er Euch nicht mit seiner Armbrust trifft. Ihn mit Würfen fertigzumachen ist schwer, weil er meistens aus dem Griff wieder rauskommt. Am besten macht Ihr ihn mit Sprüngen fertig.

Eingesendet von: Martin Hintze, Flensburg

TIME GAL

Levelcodes

Zeitalte

ВС	7000000	BMCFXWRL
BC	65000000	GJRPQUKS
BC	30000	THMZCYFB
BC	1600	RYFGSXDK
BC	44	FTGBDQPW
AD	500	USLCZKTJ
AD	999	CYVZPBMG
AD	1500	DRXHTLLQJ
AD	1941	WBMRJZUH
AD	1991	SHKXGJWF
AD	2001	XPTMCSHD
AD	2010	ZUYFLGQJ
AD	3001	OWCDHRKT
AD	3999	PLQTUMXY
AD	4000	LKDWBSYF
AD	4001	KUGPRZCW

Olaf Seherer, Hattingen

JUNGLE STRIKE



Bei Jungle Strike auf dem Mega Drive sollte man bei der Mission "Night Strike", die einzelnen Abschnitte nicht der Reihe nach ausführen, wie dies in der Anleitung empfohlen wird.

Wenn man nämlich den letzten Auftrag – das Aufnehmen des Commanders – zuerst erledigt, werden auf der Karte alle Munitionskisten, Treibstoffässer usw. angezeigt, so daß sich die restlichen Abschnitte bedeutend leichter lösen lassen.

Eingesendet von: Michael Mauler/Gionn

JUNGLE STRIKE



MISSION RIVER RAID:

Stelle in der Informationskonsole die TWINGUN ein, und Du wirst sehen, daß sich im Norden rechts neben der Basis zwei befinden. Fliege dorthin, zerstöre sie und Du wirst einen Platz mit zwei Kopfstatuen und vier kleinen Pyramiden finden. Öffne die Pyramiden und unter jeder findet sich ein Extraleben.

Eingesendet von: Rico Germer, Eilenburg.



MARTIN HINTZE aus Flensburg, gewinnt den Tip des Monats. BATMAN RETURNS ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!

JURASSIC PARK

Paßwörter:

Dr. Grant:				
	easy	normal	hard	
Level 2	21DKJ010	20TII025	20DH1034	
Level 3	4002G01N	44VQI06P	404P0078	
Level 4	641001U	6ENQ1028	6028003J	
Level 5	8VVL6HH	8VVVL2MI	8C3Q10BT	
Level 6	AHVUR09S	AVVVL2MK	A07P107I	
Level 7	CTVNU210	CVJNN6M8	C63PI279	

Endspiel:

Springe zwischen den beiden Skeletten auf den Boden und Du landest zwischen zwei Dinosauriern. Solange Du sie nicht angreifst, werden sie Dir nichts tun. Wirf ein paar Granaten über den linken Dinosaurier, danach ein paar über den rechten. Nun stürzen die Skelette zusammen und erledigen die Dinosaurier. Dir werden zwar auch ein paar Knochen auf die Mütze fallen, aber das macht nichts. Nun kannst Du Dir die Endsequenz anschauen, (Benutze die roten Granaten!!)

Raptor:

	easy	normal	hard
Level 2	I21G0016	I21G0027	I21G0038
Level 3	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Level 4	M21G001C	M21G002B	M21G003C
Level 5	021G001C	021G002D	021G003E

Endspiel:

Springe zwischen die beiden Skelette und tritt ein paarmal gegen den linken Stein. Nun fallen die Skelette zusammen.





NHPLA Hockey

Spielt Ihr alleine (Regular Seasons oder Playoffs) und habt mit ein bißchen Glück das Heimrecht (bei Regular Season einstellbar), macht folgendes:

Nehmt den Joystick in Port 2 (o. steckt den aus Port 1 in Port 2 um) und geht auf "Edit Lines" bzw. "Change Goalie" und - siehe da! - Ihr könnt dem Computer die Mannschaft umstellen.

Aber: Funktioniert nur zu Beginn des Matches und in den Drittelpausen (zum pielen wieder einen Joystick in Port 1 benutzen)!

von: Birmili Alexander, München.

Vor langer langer Zeit, in einem weit entfernten Sternensystem, erschien Star Wars auf dem SNES. Jetzt wagt sich Sega an das Epos, das Euch von den Tatooine-Wüsten zum Hi-Tech-Inneren des Death Stars entführt, in einem allmächtigen Kampf gegen das korrupte Empire. Star Wars ist eines der besten Spiele, die seit Sonic 2 auf Master System und Game erschienen sind; das Spielvergnügen wird doch etwas von der Tatsache beeinträchtigt, daß man bei tiefen Fällen sein Leben nicht verlieren kann. SegaPro hat die Finsternis überwunden und bringt Euch hier die Komplettlösung

Diese Höhle ist Euer erster Anlaufhafen. Am Ende des Levels gibt's ein Laser einzusammeln, nehmt Euch also für die komplizierteren Sprünge genügend Zeit. Achtet auf die Tropfen!

Diese Tropfen und wirklich nervig Geht vorsichtig vor Jon J findet ih Geht vorsichtig vor som findet ihr Euch am Boden — einem Stochel im

THE WAY WAY

Vermeidet jede Berührung mit der niedrigen Decke-wenn ihr über en Abgrund springt, besteht die iefahr, daß Ihr schmerzhaft

Dieses Laser hat schon viel mehr auf dem Kasten als die normale Jeden Fall für die anderen Level jeden Fall für die anderen Level

Alles, was Euch waffenmäßig in diesem recht schwierigen Level zur Verfügung steht, ist ein armseliges Schild. Um alle 8 Schilde, die Ihr für den Millenium Falcon braucht, in Euren Besitz zu bringen, begebt Euch zurück in die zweite Höhle.

THE CONTRACTOR OF THE PARTY OF

Noch eine Höhle, die man am besten gar nicht betritt. Seht schleimigen den vor Kreaturen schne-ckenartigen Abschnitt vor, die in diesem herumwuseln. Duckt Euch und feuert zweimal auf sie, um ihnen

herwillingert. Springt verfikalerweise von der
Plattform und feuert,
während Ihr Euch in der
unf befindet, um ihm des ndet, um ihm das Letzte zu geben:

Hohle 3

MENTAL SECTION OF THE SECTION OF THE

Die Tuscon Raiders können großen Schaden anrichten. Nehmt genüger Abstand und gelot ihnen Saures ad gebt as ihnen mit Eurem treuen Lichtsäbel

Schnecken. Schließt auf a.c. ber III über die Platiform springt ei hüpft über sie und seht zu, wie emmingartig über den Rand

Zur nächsten Platform ist es ziem-lich weit, dreit also die Geschwindigkeit auf, indem Ihr den Feuerknopf druckt, während

Laß Euch einfach von der Kante dieser Platfarm fallen, um eine Abkürzung zu finden

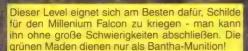
Hier kommt schon wieder so ein Brocken die Stufen herun-tergepurzelt: Haltet Euch nahe am Rande der Plattformen und Ihr tragt keinen Schaden

1-UP

Wenn Ihr durch diese Mauer springt, frank Ihr Euch in einer sehr nützlichen Geheimhöhle

Diese Höhle ist lang und gefährlich, aber wohl wert, genauestens ausgekundschaftet zu werden. Wenn Ihr diese Höhle wieder und wieder betretet, könnt Ihr Eure Leben so lang Ihr wollt aufbauen. Nehmt Euch für Eure Sprünge genügend Zeit, sonst könnte es in ein recht frustierendes Erlebnis ausarten. Traut Eurem Instinkt, gebraucht die Force!

Aufdem Weg nach en kommt **Füch** ein fällt sicher über Euren Kopf rüber in die Tiefe Höhle 4





Last Euch was diese. Plattform fallen, lenkt nach links - und thr andet direkt auf dem Schild. Wenn Ihr alle Abkürzurigen in diesem Level richtig ausnutzt, könnt ihr ihn in Sekundenschreile schaften.

Latit Euch von dieser Platiform fallen und wardet Euch nach sehrt, sona für seit ih auf einer Madel

Wertel auf dieser Platform, bevor ihr auf den Ausgang zuspringt Schießtguftglie wartende Made und und springt dann mit einem Laufsprung auf die nächste Platflorm. Ihr verliert jo bei langen Fällen keine Energie! Hier befindet Ihr Euch auf der Planetenoberfläche, um welche herum Ihr Euren Landspeeder lotsen müßt. Fahrt vorsichtig, in dieser Wüste wimmelt es von Geschützen und Feinden, die es auf Euch abgesehen haben. Einige Höhlen sind es nicht wert, besucht zu werden, plant Euren Weg also mit Bedacht.



Als Belohnung datür diesen Level erfolgreich beendet zu haben, erhaltel Ihr zwei Schilde für den Millenium Falcon. Haltet einen guten Abstand zu den Bösewichtern und

Kommt unter keine Umständen mit dem Gangste in ibe den Gangste in der oder Eure Ges

Springt von der Plat in die Me

AUSGANG

Schleicht Euch an diesen Raider heran und duckt Euch damit seine Schüsse Euch verpassen: Werdet ihn los, gehi dann zurück, um Euch star Power Un zu greifen

Gar nicht so einfach, won diesen Plattformen zu hüpfen... Hallet den Feuerknopf gedrückt, um Eure Geschwindigkeit zu verbessern und hallet nicht an. Obi-Wan wartet am Diese Höhle ist sehr wichtig für Eure Mission. Ben Kenobi erwartet Euch mit Eurem Lichtsäbel, mit dem Ihr die imperialistischen Sturmtruppen mit Leichtigkeit zerscheibeln könnt. Achtet darauf, daß R2-D2 bei Euch ist, wenn Ihr Obi-Wan trefft, um die Geheimbotschaft der Prinzessin in Augenschein zu nehmen. In der Geheimhöhle verbirgt sich ein weiters Power-Up. Kommt hier immer wieder hin, um Eure Leben aufzubauen.



pro Estups war

Dies sollte Euer letzter Besuch auf Tatooine sein. Han Solo wartet in der Cantina und stellt Euer Ausreiseticket dar. Der Millenium Falcon ist voll aufgetankt und wartet abflugbereit in Hangar 94.

Dies ist der Einemen Confine Drückt hoch um hereinzukommen Sturmtruppen und Jawas kriechen hier überall herum Mit dem Lichtsäbel bahnt Ihr Euch am leichtesten Euren Weg

Sandtrawler

Drückt dem und den teilen den Sprungkonopf, im mit Leichtigkeit die met Platform erreichen zu können

RD2-D2 wird von den Jawas in der hinteren Ecke des Wagens gefangengehalten. In diesem Level ist es ratsam, einige gewagte Sprünge von den Fließbändern zu versuchen, die Euch über die Todesfalle der Jawas katapultieren.

Hier wird's kompliziert. Springt vom Ende des Fließbandes und drückt gleichzeitig den Frankopf um Höhe und Geschwindigkeit zu verbessern

Söldner Han Solo sitzt an der Bar der Cantina. Um zu ihm zu gelangen müßt Ihr so schnell wie möglich rennen und wie wild Euren Säbel schwingen. Primitiv, aber wirksam!



Wenn the in diese Pfeile hüpft, we sat be zur Decke der nächsten Plattforgen kon zultiert. Stoßt Euch nicht den Kopft Raindless FireBond enlan, und spriegt em End junto: Beriollführt hier einen kresen von juli bi darüberliegende Platfon

Cantina

Asteroidenfeld



Folgt diesem Tip und es wird Euch nichts passieren Fliegt in kleinen Kreisen und alle Asteroiden fliegen an Euch vorbei Wenn the mit Han zu Mos Eisly zuruckhalm, ignoriert diese Kattormen und rennt am Boden ent lang und Ihr solltet keine Probleme hoben Dieser Typ ist wirklich unverwüstlich... springt also lieber über dr., als ihn in Stücke zu hachen

dich zu sehen. Luke grot Han Solo einen guten Grund sein knijwarmes Binr stehenzulässen und sich auf die Soche nach der schönen Prinzessin zu machen

Schlüssel



Mit Hilfe der kleinen Power-Ups wird Eure Gesundheit etwa zun Hälfte wieder hemestellt



Verbesserung der Waffe gegenüber, mit der Ihr begonnen habi Ihr findet sie in Höhle!



Große Power-Ups Stellen Eure Energie wieder voll her



Die 1 Ups können leicht vermehrt werden, indem man die Level wieder betritt, in denen sie sich befinden



Millenium Fakton Schilde Lebensnotwendig gegen die Asteroids und königlichen Kämpfer

Springt hier über das Laserteuer des auf dem Backin höckenden Strumtrupplers und hackt ihn mit Eurem Lichtsäbel. Der Millenium Falcon erwartet Euch! Dieser Level ist recht einfach und enthält ein weiteres Schild, falls Ihr noch nicht alle 8 beisammen habt. Springt über das Laserfeuer der Sturmtruppler und bahnt Euch Euren Weg zum Raumschiff. Ihr befindet Euch auf dem Weg zum Todesstern!



in an interest in so in a contract of a cont







- TIIPS

Dieser fliegende Soldat ist at neichies Problem! Wartet at he Fin Sturmtruppler, wartet hier auf Euch. Spring! Um diese Plattform zu erreichen, mußt-lhr Eure.

Dieser Riegende Soldat ist ein echies Problem! Warter an hi war Fuch abwendet, bevar Ihr ihn mit Eurem Lichtsäbe attackert Ein Sturmtruggler wartet hier auf Euch. Springt über seine later und versetzt ihm den Schock seines Lebens

Um diese Platform zu erreichen, mußrihr Eure chwindigkeit voll aufdrehen, bevor II i vom Rande der Platform rechts "abheb!"

Hangar

Sobald Ihr den Death Star erreicht habt, müßt Ihr die Prinzessin finden und den Tractor-Strahl zerstören, der den Millenium Falcon auf dem Miniplaneten gefangenhält. Achtet auf die Sturmtruppler, die sich nach Eindringlingen umsehen!

Hier sind einige wartende Sturmtruppler auf den Flur verteilt; springt über deren Laserfeuer-und überrascht sie mit Eurer getreuen Waffe

Der Sprung zu diesen Plattformen ist besonders schwierig. Ihr müßt wirklich einen Riesenanlauf nehmen und mit voller Geschwindigkeit rennen und dann wieder midler Kraft bremsen, um zu vermeiden, an der anderen Seite wieder herunterzufallen.

Band, damit the thin findet. Das Leben is hart. Aufgepaßt Fall nicht auf das große Fließband unten dost wartet wir Jawa

Wenn Ihr oa die Hölfte dieser Pfeile erklommen habt, springt nach links auf ze nächste Plainform. Wenn ihr dieses Unierlangen zeinlich nicht hinkriegt, stoßt II - Euer Haupt schmerzhaft an de Decke.

Dieser Bursche ist nicht törzukriegen, ver chwendet also Eure Zeit nicht. Sprin in die Pfeile und achtet darauf; daß fir den Kügeln aus auf der darüberliägenden Pfatform stationierten Gewehrschützen, ausweicht Dieser schwebende Roboter feuert mit rödlichen Pfeilen auf Euch. Springrihn an und gebraucht Euren Lichsäbel gegen ihn.

Laßt Euch von dieser Platform fallen und nehmt den Lift unten au die Tiefen des Todessterns, wo IN ein Extraleben einsommeln könnt:

Rennt geschwind nach rechts von hier, schlitzt nach links und rechts, während Ithr rennt und schließt R2-D2 on das Computersystem des Death Stars

loc essteri

Dieser Level ist recht umfangreich, aber ziemlich einfach: Bahnt Euch einfach Euren Weg hindurch und vergeßt nicht, das Extraleben unten einzusammeln.

M etwas Geduld sind diese Lasergeschütze leicht zu ver meiden: Wartet, bis sie feuern und rennt dann so schnel wie-möglich; um aus ihre Reichweite zu kommen



Traktorstrahl



Dieser Abschnitt ist ein Klacks. Wählt Han Solo und klettert nach ganz oben rechts. Wender Euch nach links, springt nach oben und feuert auf den Traktorstrohl während Ihr fallt Wiederholt diese Prozedur, bis der Strahl explodiert und den Falcon freigibt.

Fallt nicht in diese Grube oder es wird Euch schlecht ergehen: Ihr liegt zerschlagen om Boden des Todessterns





In einem der vielen Zimmer in diesem Abschnitt ist Prinzessin Leila versteckt. Macht sie mit Hilfe der Karte ausfindig und geht dann denselben Weg zum Ausgang zurück, der zu Dia Noga führt, dem übelriechenden Monster, das ganz wild auf uralten Abfall und junge Jedi-Ritter ist!

Müllschlucker

Dia Noga

Solange ihr Euren Licheäbel mit Euch führt, hat Dia Noga keine Chance Hockt Euch kin und säbelt so lange um Euch herum, bis er in Eure Klinge läuft. Dieser Android ist unzerstörbar, verschwendet keine Laser auf ihn, sondern überspringt ihn, sobald er sich Euch nähert.

aftauttautte

Dieser Level ist besonders frustrierend: Die tödlich Dornen brauchen all Eure Energie auf, bewegt Euch also vorsichtig voran, wo auch immer Ihr Euch befindet. Benutzt die Fließbänder, um zu den hochgelegenen und schwer erreichbaren Stellen zu gelangen, aber achtet immer auf die Dornen an der Decke!

Kehrt, nachdem thr die Prinzessin vor einem Schicksal schlimmer als der foa bewahrt habt, on diese Stelle zuruck und springt vom Rand. Der Lift unten transportiert Euch zum Ausgang.

Eins der vielen leeren Zimmer im Gefängnisgebiet,ver schwendet keine Zeit und betretet sie nicht Verfolgungsjagd



Die Prinzessin wird in diesem Zimmer gefangengehalten und sie ist sehr froh, Euch zu sehen! 3 Wochen mit Darth Vader sollten wirklich jedem reichen.

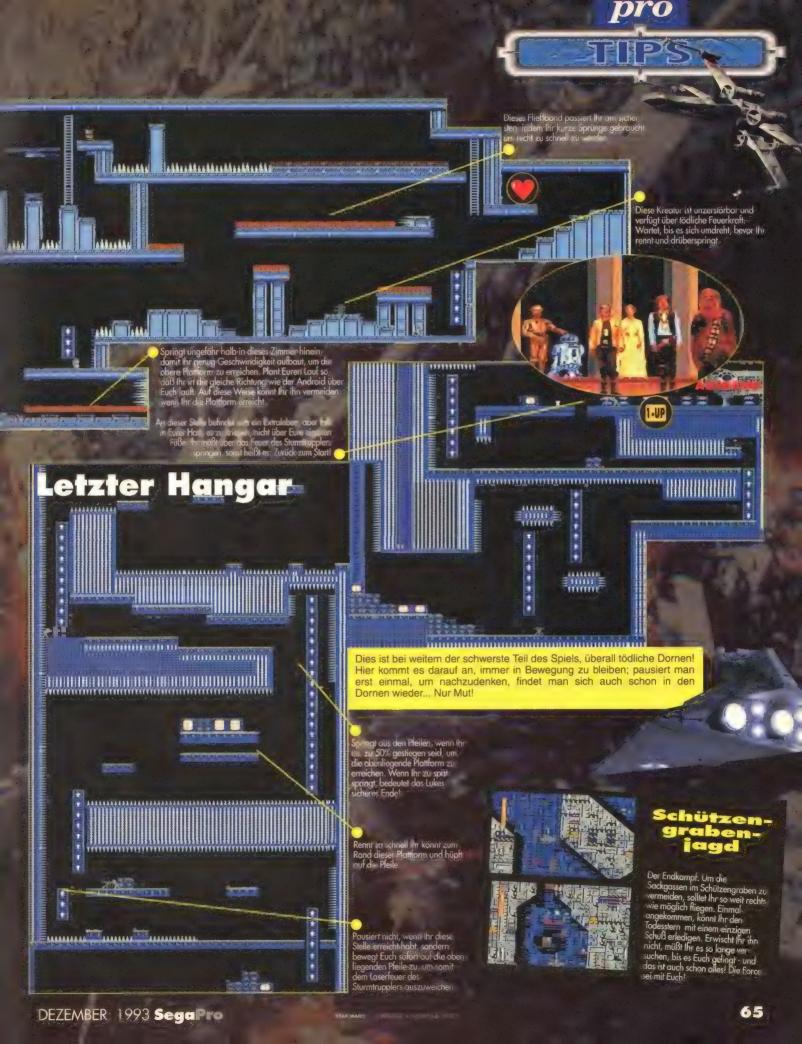


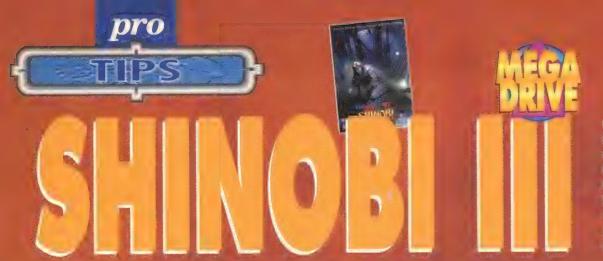
Zuerst im Millenium Falcon, dann im X-Flügel, der Kampf mit dem Empire geht wirklich lost Wo auch immer Ihr seid, konzenriert auf die Bomber, die auf Euch feuern und blast sie hinfort. Schießt auf ihren nahenden Laserschlag, um größeren Schaden zu vermeiden

Auf dieser Plattform treibt sich ein Sturmfruppler herum! Sobold Ihr den Aufzug verlaßt, gebt ihm Saures! Kürment fruch um diesen Gesellen, bevor ihr den Level verlaßt

Auf einen Blick

NAME: Star Wars
SPIELZEIT: 2 Tags
HÖCHSTES SCORE: NW
LEVELANZAHL: 17
HERAUSFORDERUNG: leicht





Ist der sanfte Hausmeister zurück?
Schon möglich. Jue Musashi ist
zu einem neuen Kampf mit dem
Ninjas bereit, die, zusammen mit
Erzfeind Zeed, mal wieder die
Weltherrschaft und zerstörung im
Auge haben. SegaPro bringt Euch
die Komplettlösung zu diesem
Plattform und Shoot-'em-Up.

Durch diesen Level kommt Ihr am besten, indem ihr so schnell wie möglich rennt und gleichzeitig Euren doppelten Rechtsund B-Angriff gebraucht. Wenn Euer Timing beim Angriff richtig funktioniert, solltet Ihr unbesiegbar sein.

Heber Euch von den Morat in den Baum erst in fern. Springt hinauf and er 1 en paar 5 har en nach ihnen, um La herunierzuholen

> Dieses Ninjo tchirlit mil Boomerangs au Euch, aber werin thi schnell genug reagien könnt thr seinen Angriff abwehren

Ihr werdet von roten Plinjas durch den Level gejagt, die aus den Baumwipfeln auftauchen. Hollet ein und schießt auf sie sonst nerven sie E.d. der ganzen Level hindurch Die waen beiden Kresen was konnen auf disselen Weise bewagt warmen Springt hoch warm sie auf Euch humm und been ahm Eurerseits am Shuriken auf des

Samusi um dieser Hindern au aber den in die Mauer und hüpft von links nach rechts und allurkt gleichzeitg den Sprungknad, venn han Mauern

In diesem Level muß Joe an Strickleitern entlang über bodenlose Schluchten klettern. In den Geheimleveln gibt's zahlreiche Power-Ups.



Diese riesigen Ninjas and radi immer diese

Sehr Euch auf um Lever Ihr von Seil spring und Hir werdet den Eingang zu einer Geheimhöhle ant decken Har findet ihr bate. Zauber An Ende die en Strickleiter ist eine weitere Geheimhöhle versteckt, in der sich ein Extraleben befindet



Enige Feinde warten hier bei der Höhle auf Jos ihr könnt die Fieslinge mit ein paar Schleutenattacken erladigen



Level 1-3



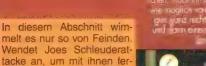
Dieser Boss ist etwas dumm. Geht nahe an ihn heran und feuert einmal auf ihn. Er wird Euch dann angreifen. Springt über ihn und versucht es noch einmal.

Level 2-1



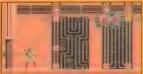


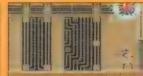
Laßt Euch die zahlreichen Power-Ups in diesem Level auf keinen Fall entgehen. Die Ausrufezeichen machen Euch auf herannahende Zäune aufmerksam! Schießt am Schluß auf die Speere und wartet ganz links auf dem Bildschirm auf den Endgegner, um ihn abzuschießen.











Gebraucht den łkazuchi-Zauber, um Unbesiegbarkeit zu erlangen und schnellfeuert Shuriken auf den Boss. Vergeudet Eure Munition nicht, wenn er von seinem Schutzpanzer umgeben ist. Nach einer Weile wird das Screen unklar und die Richtungskontrolle kehrt sich um. Ihr seid gewarnt!

Dieser Level stellt Zeeds genetisches Versuchslabor dar Gehirne in Gefäßen greifen unseren armen Helden an. Ein schneller Stich ins Vorderhirn sollte sie erledigen.

Dieser Level kann den ahnungslosen Spieler ganz schön aus dem Gleichgewicht bringen und er muß einigermaßen manövrieren, um nicht zwischen dem Lift und den nahenden Plattformen zerquetscht zu werden

r einen Liftlevel verbritigt Joe eigentlich nicht sehr viel Zeit auf dem Lift. Vielmehr springt er andauernd von Plattformen und klammert sich an Wänden Fest





Grune Monster erscheinen hier aus dum Schleim und feuern mit grüner Rotze auf Fuch Mitzwei Degen und sur leicht

Springt hoch, um Euch un diesem Fließband festzuhalten und laßt Eu Ende auf säbiges fallen, indem Ihr terdrückt und zusammenspringt



In dieser Höhle erwartet Euch ein merkwürdiges Produkt aus Zeeds genetischem Versuchslabor. Wenn Ihr so schnell wie nur möglich rennt, könnt Ihr seiner Lasersicht und damit allen Problemen ausweichen.

Level 3-2

Wenn ihr Euch diesen Klauen nähert, taucht eir krabbenartiges Biest auf und kneift Euch. Wenn ihm das geinaf, duckt Euch und feuert auf es d E.E.E.E.E.U. Diese Kreatur verfolgt Euch durch der gesomien Level Wenn Im zu lange gaussen Idebi es un Euch und Im konnt nicht mich entkommen

GEGENSTÄNDE

Während seiner
Reise findet Joe
viele Kisten mit
nützlichen Gegenständen. Es ist
schon erstaunlich,
was Leute so alles
wegschmeißen!





Kleines Power-Up Stellt ungefähr 50% von Joes Energie wieder her.

Großes Power-Up Stellt die Energie unseres Ninjas wieder voll her.



In Har nachster, Höhle warrei der Morz auf Euch! In der Zwischenzeit feuen er nit Laserstrahler auf Euch Rerint wie der







Extraleben. Immer schwer zu finden, aber das Suchen Johnt sich.



Extrazauber. Ist gleichfalls schwer ausfindig zu



Bombe. Haltet Euch nicht zu lange in deren Nähe auf, sie explodieren in



Versorgt Euch mit 5 Extra-Shuriken.



20 Shuriken.

Level 3-3



Diese genetische Mutation ist recht einfach zu schlagen: Benutzt Fushin-Zauber, um von seiner Hand wegzukommen, schießt danach auf seine Augen, sobald sie sich öffnen. Duckt Euch unter seinen Laserstrahlen hindurch.

Level 4-1





Surfendes Ninja! Dieses scrollende Level schmeißt mit Power-Ups nur so um sich. Dem Endboss stehen zwei Angriffsmethoden zur Verfügung, was ihn für Eure Shuriken anfällig macht. Springt über die Minen, duckt Euch unter den Feuerschlägen und greift an!

Einer der längsten Level! Macht mit Hilfe der Karte alle guten Power-Ups ausfindig!

Diese fliegenden Flammenwerter haben nur eine kurze Reichweil Hallet Euch aus derselbigen und feuert auf üs, bis sie explodiere Um an dieses gesundheitsbringende Fower Up heranzukommen, müßt ihr auf die Kiste fewer während ihr Euch von der Leitung hängen in 2



Halter Euch an der Leitung fest, springt hach und vollführt einen zweiter Wirbelsprüng, damit Ihr obendrauf stehen könnt Batman kehnt zurück Dieses fledermausige Geschöpt erscheint aus de Nichts, um Euch in den Halts zu beiße. Feuert auf das Monster oder es but eine Western werden bereit wir der Betterm stringt in der Better der Western stringt in der Bettern stringt in der Bettern stringt in ter Bettern werden der Bettern stringt in der Bettern stringt in

Um an dieses Extraleben zu kommen, mußt ihr Euch an den Leitungen entlang nach rechts arbeiten und von einem Abschnitt zum nächsten springen.



Sieht so aus, als hätte Joe wieder mal zuviel Sushi genascht! Die Plattformer geben unter seinem Gewicht ach, sabald er sie betritt

Verbringt nicht zwiel Zeit auf diesen Plattformen, sonst fallt Ihr ins kühle NoB! Wenn Ihr schnell rennt und Purzelbäume schlogtkönnt Ihr alles gutmit einem Sorting schaffen. Um diese Power Ups zu erhalten solltet Ihr bei der ter zu erfrüge und danoch einen Sprung nach echts tun: Vollführt auf dem böck sten Punkt einen Purzelbaum und landet rechts von der Leitung

Level 4-3





Die Angriffssequenzen dieser beiden Bosse wiederholen sich. Wenn man sie also einmal gesehen hat, sind sie leicht zu überwinden. Wenn sie mit Muscheln feuern, springt am besten über die zweite und Ihr seid in Sicherheit. Schlagt bei einem Angriff Purzelbäume über sie hinweg!



Level 5-1

Dieser Level ist lang und gut bewacht. Soldaten schießen auf Euch, bevor sie überhaupt zu sehen sind, seid also immer sprungbereit, auch wenn auf dem Screen noch gar nichts zu sehen ist

Dreser Artilleris kann jede Menge Schaden verursachen MI einem grintt könnt Fr Euch vor einen Schüssen Sobaid Ar auf diese Kannisier steigt, se dan in France für in France von La für parke für'n van ihner form wenn

Hier kommit der erste Granatenwerter und bester großen Schaden zufügen kann Greift ihn Eurerseits mit einer Schlitzatiacke an

A') Fuch dieses Power Up nicht en som Habt his es, kann Joe π Habt eines Arund af die meis ent to aut diese Kannister steam, werdet the einen zweiter Granaienstarie und Azir Laßt Euch am Ende herunista bezugte feuert auf ihr

Dieser Abschnitt wird besonders au bewacht. Erledigt den Schweißer mit einem Flugtrift und hüpft über die Kugdin des Artilleristen

wenn ihr Eure Sprünge gul beherrscht, ist alleser McL; in 2.4 millad zu erledigen. Er wird in je drei Laserschussen auf beit ihr sich die icht zu überwinder und in dem 1 in Purzelbäume über sie schlag

Duckt Euch jedesmal, wenn ein Granatenstarter auftaucht und feuert

Diese Bomben macher 0.2 beiden bis brug unzugänglichen Gegenden nun für Euch zugänglich Gehr zurück um ein Mit dieser Bomben könte fin den Au gang erreichen ind a stellen die Extramunition einsammeln aus ursant legi

In diesem Level müßt Ihr Bomben aktivieren, um Euch Eintritt in andere Abschnitte des Screens zu verschaffen. Die folgenden Explosionen schaffen Hindernisse aus dem Weg, die Eure Route im Level blockieren.

In diesem Level habt Ihr die Wahl zwischen zwei Hauptrouten: Einer oberen und einer unteren. Auf der oberen gibt es mehr Power-Ups, aber sie ist auch schwieriger zu bewältigen, als die untere, die keine bemerkenswerten Schwierigkeiten aufzuweisen hat. Ihr habt die Wahl!

Bombe reißt ein großes Stück aus der Plattform, auf der sie plaziert ist. Springt, so schnell thi känt auf die Plattform rechts Dieser Artillerist pumpt Euch voller Blot worm Ihr Euch nicht vorseht Springrüber seine Munition und versetzt ihm einen ordentlichen Tritt



Dieser Artillerist purt einem wirklich auf dum Geist. Wenn es Ihm gelingt, Euch zu schlagen, landet Ihr im Säurebad (nicht sehr angenehm. 1 Schießtrauf Ihr i bevor Ihr einen Sprung

Diese Bombe wird the Plattform unter the zerstoren, we se Euch maglich macht, auf the howegliche Plattform



Auch in diesem Level spielen die Bomben eine entscheidende Rolle, wenn es ums Weiterkommen geht. Allerdings ist nicht alles Gold, was glänzt, einige Bomben sind wirklich nutzlos und wenn Ihr diese aus Versehen aktiviert, sitzt Ihr fest! Feuert auf 14 Artilleristen und aßt dann die Bombe hochgehen. Bewegt Euch an den Leitungen ganz links ent lang und guht auf die erneut zwänglichen Pfettigerisch ober Die beiden noch verbleibenden Bomben in diesem Abschnitt müssen aktiviert werden domit Ihr den Ausgang erreichen Könnt Feuert diese während Ihr von dur Decke händt aniii.



MINISTERNATION IN



In diesem Abschnitt habt Ihr die Gelegenheit, zahlreiche nützliche Power-Ups einzusammeln, bevor Ihr den Obermotz hinter dem Ausgang trefft. Bereitet Euch auf ein paar interessante Sprünge vor, um Joe oben auf diesen Level zu katapultieren.

sammeli das Power-Up ein, der sich gage, den Motz im nochsten dischnitt die äußersi

Umrdiesen Abgrund zu ber unden solltet Ihr Euch en der Plattiom fallenlassen und in die Wand drücken. Hüge mit billte des Sprungknanke auf die Eleiste Inks.

Dieses Extraleben wird von Jen Antillaristen bewacht Schlagt Pusselböurne ins Zimmer hamm, schod an über Euren Kopt schießt und wer wetzt ham einen Elughrift

loe muß zuerst diese Route wählen, um e. Bombe oben zu, oktivieren, bevor e. zurückkernen Seite des Screens machen Konn.

Acceptation of the Selfindex Fell de Bildschirms zoganglich zu machen. Gehit zurück und benutzt-den Lift auf der linken Seite

In diesem Level hängt Joe von Zeeds gigantischem Raumschiff. Einige Feinde wollen Euch natürlich nur Übles, Ihr müßt also Eure Sprünge sorgfältig vorbereiten.

Level 5-6



Benutzt Ikazuchi-Zauber und stellt Euch auf die Hand des Bosses. Schlagt einen Purzelbaum über seinen feurigen Atem und feuert wiederholt auf seinen Kopf, um ihn fertigzumachen.

Level 6-1





Fushin-Zauber ist in diesem Level sehr wichtig, um große Sprünge zu vollbringen. Wenn Ihr am Ende den Boss erreicht, stellt Euch auf den Felsen rechts und feuert auf den Federkreis. Schießt weiter, wenn seine Gestalt sich ändert.

Wenn Ihr die korrekte Route durch diesen Level wählt, werdet Ihr ihn im Nu geschafft haben. Vermeidet die meisten Türen, sonst findet Ihr Euch auf einmal am Anfang wieder oder auch in einem dornigen, gefährlichen Zimmer! Folgt einfach den Buchstaben in der richtigen Reihenfolge, um den Weg aus diesem Labyrinth zu finden.











Level 6-3





Stellt Euch im ersten Abschnitt gegen die Mauer und duckt Euch, wenn zwei Schatten auftauchen. Nur einer davon ist echt, aber schießt auf jeden Fall, wenn einer auf Eurem Level auftaucht. Sobald sich der Hintergrund verändert, nähert Euch schnell dem Boss und greift ihn an.

Diese Fernsteuerraketen strudelin, bevor siz feuern. Wartet einige Zeit bevor III. versucht. L. Grube zu überspangen

SPIELZEIT: 2 Tage HÖCHSTES SCORE: 800,920 LEVEL: 7 HERAUSFORFERUNG: mitte

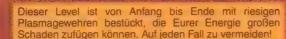
> Springt oben zum Screen und halte Euch soweit rechts wie möglich

Macht einen Doppelsprung auf die letzte Plattform

Level 7-1







Auf dem Weg nach oben werdet Ihr von Robotern und Gewehrfeuer behindert. Macht Euch um den Verlust von Energie nicht allzuviele Gedanken, nächsten Abschnitt gibt's ein Power-Up.



Level 7-4

Dies ist sehr wahrscheinlich der schwerste Teil des Spiels Boden und Decken werden von Elektrozäunen bewacht, plant Eure Sprünge sorgfältig.



Begebt Euch auf die bewegli sich dem Elektrozaun nähert

In diesem Abschnitt ist Joe Zeeds höchsteigenem Abfallbeseitiger ausgesetzt. Wenn er es nicht bis oben hin schafft, wird er plattgedrückt!



ENDGEGNER



Joes letzte Strafe ist schnell und brutal. Ihr könntet sehr wohl zwei Leben verlieren! Benutzt Ikazuchi-Zauber und geht so nahe wie möglich heran, um dem Bösewicht mit Schnellfeuer ein für allemal den Garaus zu machen.

Sobald is Such deit obesen Teil des Levels nühert erscheinen Elektrozours an de Seite der Mauern Vermeidet sie unter allen Umständen; sonst schlittert IIII ganz schnell

Sobald Ihr die Wand berührt, ommt sie langsam auf Euch zü Ihr habt relativ viel Zeit zum nach oben zu gelangen, also keine Panik: Springt von einer Seite zür änderen, um Euch hochzuarbeiten



Zavber

Wenn's wirklich haarig wird, gebraucht Joe gern ein wenig Zauberei. Macht mit Bedacht davon Gebrauch!



Mit Hilfe von Fushin-Zauber ist Joe gleich dreimal so stark, und er kann riesige Sprünge wagen.



Ikazuchi-Zauber umgibt Joe mit Blitzen, die jedes Kommando abwehren können. Zu jeder Zeit sehr nüt-zlicht



Mit Kariu-Zauber besitzt Joe die Stärke eines Drachen, der es mit jedem Feind aufnehmen kann. Gut gegen Motze



Mijin-Zauber ist Harakiri für Ninjas. Indem er sein Leben verliert, verursacht Joe jedem der sich in seine Nähe wagt, großen Schaden.



Mit jeder Menge Vorbestellungen und unvergleichlichen Reviews liegt Mortal Kombat zweifellos vorne im Rennen um den Titel "Spiel des Jahres"! Acclaim ist es gelungen, die erste echte Herausforderung zum mit Ungeduld erwarteten SF II auf den Markt zu bringen; der frühe Veröffentlichungstermin soll Capcoms Hit einen guten Teil der Show stehlen. Die Figuren im Spiel sind von echten Schauspielern digitalisiert worden, das Geheimnis des Reptils wird gelüftet! SegaPro liefert Euch die Komplettlösung.











JOHN CAGE

CAGE ALS GEGNER

Cage ist zwar ein relativ schneller Gegner, verfügt aber weder über die Kraft noch die Ausdauer, die für einen Kampf dieser Art von Nöten sind. Jonny ist kein allzu schwieriger Gegner, seine einzige gefährliche Bewegung ist sein Schattentritt. Der Feuerschwall ist ein guter Versuch, hat aber nicht genug Geschwindigkeit, um seinen Besitzer wirklich bedrohlich wirken zu lassen. Ihr könnt den Schwall ganz einfach überspringen und Eurerseits ein paar schnelle Schläge anbringen, springt zurück, feuert ein Projektil und vollführt einen Flugtritt. Das sollte Cage genug Anlaß zur Sorge geben, um seinen "Package-Check" anwenden zu wollen – einer Bewegung, die vielen Gegnem die Tränen in die Augen treibt. Ein guter Rat: Bleibt aus seiner Reichweite, wenn der Held seinen Spagat ausprobiert, denn das ist ein sicheres Zeichen, daß er den "Package-Check" unmittelbar folgen läßt! An Sonya läßt sich diese Bewegung nicht ausüben; auch nicht an Goro oder Cage selbst

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Cage ist ein cooler Kämpfer mit Modebewußtsein. Er wurde von Experten aus der ganzen Welt in jeder nur denkbaren Kampfsportart ausgebildet und besitzt die nötige Selbstkontrolle, um die Kämpfe, die auf ihn zukommen, zu überstehen. Cage ist auch auf der Kinoleinwand zu Hause und macht dem großen Schwarzenegger Konkurrenz, sein Stil ist zwar etwas ungeschliffen, nichtsdestotrotz schaffte er es, die großen Massen besonders weiblicher Fans in die Kinos zu locken; als er im Filmhit "Sudden Violence" die Hauptrolle spielte. Jonny Cage hat sich entschieden, sein Glück in der Kampfarena zu versuchen, um zu neuem Ruhm zu gelangen und seiner Schauspielkarriere mehr Auftrieb zu geben.



ELLBOGEN

Ihr tragt mehr Schaden davon, als nur ein geschwollenes Gesicht, wenn Ihr Euch mit Cage einlaßt. Benutzt den A-Knopf, wenn Ihr einem Gegner sehr nahe rückt.



SCHATTENTRITT

Dies ist wahrscheinlich die kraftvollste und schnellste Bewegung, die Cage auf Lager hat. Drückt den D-Knopf hin und fort, dann B.



FEUERSCHWALL

Diese Bewegung verfehlt ihre Wirkung selten, wenn sie mit der notwendigen Schnelligkeit angewendet wird. Drückt auf dem D-Pad hin und fort, drückt dann den A-Knopf.



PACKAGE-CHECK

Der Package Check hat schmerzhafte Konsequenzen für diejenigen, die sich trotz aller Warnungen zu nahe an Cage heranwagen: Drückt das D-Pad runter und dann den C-Knopf.



TODESSCHLAG

Stellt Euch direkt vor Euren Gegner, drückt das D-Pad dreimal hin und danach den A-Knopf. Haltet den Atem an!



ENDSCREENS

Cage hat sein Image geradegerückt und kehrt zur Filmwelt zurück, um sich in seinem neugewonnenen Ruhm zu sonnen.













RAYDEN ALS GEGNER

Rayden ist ein vortrefflicher Kämpfer und daher mit jedem Kampfstil eine Gefahr für seinen Gegner...Wegen seiner Bewegungen Torpedo und Raydentricity ist es schwer, sich ihm zu nähern; Gegner...Wegen seiner Bewegungen Torpedo und Raydentricity ist es schwer, sich ihm zu nahern; nat man ihn aber erstmal am Boden, kann er attackiert werden, bevor er sich erhohlt und regeneriert! Hier ist er anfällig für Scorpions Speer! Raydens Teleport hilft ihm gegen angreifende Raketen, wenn er jedoch wieder auftaucht, kann er leicht angegriffen werden. Der Gegner, der an dieser Stelle am meisten gegen Rayden ausrichten kann; ist Sub-Zero, der ihn einfriert, wenn er sich neu formiert. Benutzt schnelle Nahkampfschläge gegen ihn, um ihm den größtmöglichen Schaden zuzufügen. Sobald er blockiert ist, solltet ihr Euch schnell außer Reichweite begeben Wenn ihr einen schnelleren Kämpfer zur Verfügung habt, könnt ihr einen Uppercut gegen Rayden benutzen, sobald er aus dem Teleport auftaucht. Wenn es Euch gelingt, ein Torpedo zu blockieren benutzen ist kanzentzellen um ihn zu überzeichen. benutzt ein Langstreckengeschoß, um ihn zu überraschen

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Rayden ist wahrscheinlich der älteste Mann, der je existierte (sein Alter ist unendlich) und dieser Rayden ist wahrscheinlich der älteste Mann, der je existierte (sein Alter ist unendlich) und dieser zweieinhalb Meter große Riese ist eine recht mysteriöse Figur! Er hat keine Augen und muß sich daher auf die Force verlassen; um ihm zum Sieg zu verhelfen. Er ist kein normaler Mann, sondern hat nur die Gestalt eines solchen angenommen, um am Wettbewerb teilnehmen zu können und man munkelt, daß Shang Tsung höchstpersönlich ihn eingeladen hat; aus welchem Grund ist allerdings noch unklar. Rayden scheint gottesähnliche Eigenschaften zu besitzen und wird von vielen als übernatürliches Wesen angesehen. Er ist zu beinahe allem fähig und ist in der Lage Gebrauch von den Kräften; die ihn umgeben, zu machen, besonders von Elektrizität! Da er keine Freunde oder Verwandte hat, auf die er Rücksich nehmen müßte; kann er seine nicht unbe rrächtlichen Energien auf den Engkampf konzentrieren. Bayden kann nicht getötet werden nur in trächtlichen Energien auf den Endkampf konzentrieren. Rayden kann nicht getötet werden nur in eine andere Zeit versetzt, wohin er zurückkehrt, um weiterzukämpfen

TORPEDO

Rayden kann wie eine Rakete über das Screen feuern und unermeßlichen Schaden anrichten Drückt das D-Pad zweimal fort, dann auf den Gegner zu und drückt erst dann den A-Knopf



TELEPORT

Das Teleport ist Raydens Spezialität, es bringt ihn öher an seine Gegner heran. Drückt das D-Pad och und dann runter, um Rayden außer weite herannahender Raketen zu bringen.



RAYDENTRICITY

Diese Bewegung zeigt, welch ein Ausmaß an Kraft dieses übernatürliche Wesen besitzt; aydentricity passiert ohne Warnung...Drückt das Pad herunter und dann auf den Gegner zu,







TODESSCHLAG

Wenn ihr ungewollte Körperteile loswerden wollt, ist diese Bewegung die richtige für Euch. Geht nahe an Euren Gegner heran und drückt das D-Pad auf ihn zu, dann dreimal fort, danach den A



ENDSCREENS

Für ein übernatürliches Wesen kommt es nicht als Überraschung, wenn er den Sieg davonträgt. Die Kämpte mit sterblichen Wesen wurden etwas langweilig, also schalteten die Götter sich ein, was zu weltweiten grausamen Kriegen führte











LIU KANG ALS GEGNER

Liu Kang ist der schnellste Kämpfer, der eine Auswahl an Bewegungen zur Verfügung hat, die Bruce Lee locker in den Schatten stellen Wenn Ihr gegen diesen Kerl kämpft, stellt ihn ununter brochen unter Druck und laßt nie locker, er darf keine Zeit zum Atmen haben. Seine besten Bewegungen sind die Nahkampfbewegungen, die er in Sekundenschnelle anwenden kann. Seine Spezialbewegungen dagegen sind die Langstreckenattacken, die einfach vorauszusehen und zu vermeiden sind, was Euch die Gelegenheit gibt, ohne Verzögerung zu reagieren. Liu Kangs Concorde-Tritt richtet ungeheuren Schaden an, wenn er Euch unblockiert trifft, auf diesen Angriff solltet Ihr immer vorbereitet sein und Euch gut zu verteidigen wissen! Wennn es Euch gelingt, einen Tritt zun blockieren, gebraucht sofort danach einen Uppercut, gefolgt von einem Flug-Tritt oder Schlag. Was Kangs Feuerkugeln betrifft: Springt einfach über sie und versetzt ihm einen Tritt, wenn er sich noch vom Energieverlust erholt. Wenn Ihr von einer Spezialbewegung Kangs überrascht werdet attackiert ihn sofort aus der Nähe

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Liu Kang ist mit 24 der jüngste Teilnehmer in Mortal Kombat. Er arbeitet als Shaolin-Mönch und Fischer in der Volksrepublik China. Da seine Eitern nicht mehr leben und sein Bruder als vermißt gilt, findet Liu Kang, daß er mit dem Eintritt in den Wettbewerb nichts zu verlieren hat. Er setzt alles auf die Hoffnung, diesen Wettbewerb zu gewinnen und ihn erneut mit Menschlichkeit zu vese-hen...Liu Kang hat beinahe sein gesamtes Leben damit verbracht, die Psychologie und Philosophie dieser Kampfwettbewerbe zu studieren, die den Großteil der Bevölkerung zu dominieren scheinen. Liu Kang verfügt über die Disziplin, die in den Shaolin-Klöstern gelehrt wird, und ist sicher, den

Meister Shang Tsung - besiegen zu können. Kang befindet sich in körperlicher Höchstform und verfügt über die Weisheit der Mönche und Alten. die ihm beigebracht haben, daß die Kraft der Seele der des Körpers überlegen sein kann. Liu Kang verwandelt den Prügelwettbewerb in einen Geschicklichkeitskampf und verleiht dem Mortal Kombat neuen Respekt



FLAMMENSTRAHL

Der Flammenstrahl ist eine gute Einleitung zum ncorde-Tritt. Laßt das Feuer los, indem Ihr das Pad zweimal auf den Gegner zu- und dann A



CONCORDE-TRITT

Der Concorde-Tritt ist sehr schnell und schwer zu plockieren, er ist eine exzellente

Angriffsbewegung. Drückt das D-Pad dreimal auf den Gegner zu, drückt dann den C-Knopf. Sehr



ELLBOGEN

Die Ellbogen-Bewegung ist ein gutes Nahkampfmittel, das Euren Gegner viel Energie kostet. Drückt A, wenn Ihr Euch nahe am Feind befindet.





TODESSCHLAG

Geht für diese Bewegung recht nahe an den Gegner heran, um ihn auf keinen Fall zu versäumen. Haltet den Start-Knopf gedrückt und rotiert das D-Pad auf den besiegten Mitspieler zu.



ENDSCREENS

Nachdem er allem Bösen im Wettbewerb die Luft rausgelassen hat, hat Kang nun vor, diesem Wettbewerb die nötige Würde zu verleihen und gleichzeitig die Traditionen des Shaolin-Tempels aufrechtzuerhalten.











SCORPION

SCORPION ALS GEGNER

Nenmt Euch vor Scorpions Salto-Tritten und Schlägen in acht und paßt ganz besonders auf seinen Speerangriff auf! Dieser kann gleich doppelten Schaden anrichten, indem er Euch zuerst trifft und in Scorpions Richtung zerrt und dann, während Ihr benommen vor Ihm steht, kann er Euch noch größeren Schaden in Form eines Upperreuts zufügen. Scorpion hat aber auch ein paar Schwächen, er läßt sich z. B. leicht in eine Ecke drängen. Scorpion einmal in der Falle sitzt könnt Ihr ihm im Nahkampf soviel Schaden wie nur möglich zufügen, bevor Ihr Euch wieder zurückzieht. Obwohl der Speer außerordentlich gefährlich ist, könnt Ihr ihn zu Eurem Vorteil gebrauchen, da Scorpion einige Zeit benötigt, um sich vom Speerwerfen zu erholen! Wenn zwischen Euch und Scorpion genügend Abstand besteht, wenn er den Speer wirft, könnt Ihr über ihn springen und ihm einen wuchtigen Schlag verpassen bevor Ihr Euch in Sicherheit bringt

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Scorpion ist der große Unbekannte unter den Kandidaten. Seinen richtigen Namen kennt niemand, den Namen Scorpion hat man ihm sehr wahrscheinlich wegen seines stachelartigen Speers verpaßt, den er auf seine Feinde wirft Dieses Geschöpf hat eigentlich keine Geschichte, es hat die Gestalt eines Mannes einzig deshalb angenommen um an diesem brutalen Wettbewerb teilzunehmen. Scorpion ist ein wiederauferstandenes Gespenst, eine verlorene Seele, die auf Rache und Zerstörung aus ist, die weder verlieren noch gewinnen kann, nur erleben! In seinem früheren Leben hatte Scorpion Frau und Kind, aber er weiß nicht, was ihnen oder ihm selbst geschehen ist und bringt nun allem und jedem, der seinen Weg kreuzt, nur Haß entgegen Eigentlich braucht er nur einen Platz, wo er sich zur letzten Ruhe betten und darauf konzentrierer kann; Gutes zu tun und Leuten und Gespenstern wie sich selbst, zu helfen. Den Meister Shang Tsung zu besiegen, setzt seine Energien frei, sich auf bessere Dinge zu konzentrieren

RÜCKFAUST

Die Rückfaust erklärt sich selber, Ihr müßt aber sehr nahe an Eurem Gegner dransein, um diese Bewegung ausführen zu können. Sobald Ihr Euch in der richtigen Position befindet, drückt den A-Knopf.



TELEPORT-SCHLAG

Ein guter Überraschungsschlag : Ihr bewegt Euch in der Schlag-Position von einer Seite des Screens zur anderen. Drückt das D-Pad herunter und fort, dann A.



WAFFENSPEER

Die beste Waffe, die Scorpion zu bieten hat. Sie verursacht gleich zweimal größtmöglichen Schaden, drückt das D-Pad zweimal fort, dann den A-Knopf. Beendet die Bewegung mit einem Uppercut.





TODESSCHLAG

Für seinen Todesschlag muß Scorpion sich nahe an seinen Gegner heranwagen. Hallet dann den Start-Knopf gedrückt und drückt zweimal das D-Pad hoch.



ENDSCREENS

Scorpions bislang größter Sieg führt diese verlorene Seele auf einen Selbstzerstörungstrip. Der Wettbewerb wird zur gewaltfätigen Farce!











SUB-ZERO ALS GEGNER

Sub-Zero hat viele Fähigkeiten, die sich gut kombinieren lassen und die es schwieriger für seine Gegner machen, ihn zu schlagen. Der Eisschuß kann durch Springen oder Blockieren vermieden werden, es ist schon etwas schwieriger, dem Gleit-Schlag aus dem Weg zu gehen, da nichts darauf hinweist, wenn er passiert. Der Eisschuß stellt sich als Sub-Zeros Schwäche und seine einzige Geschoßbewegung heraus, außerdem ist die Bewegung die einzige, die keinen Schaden davonträgt. Es wäre Euch sehr anzuraten, diesen Schuß auszunutzen, denn Sub-Zero ist für kurze Zeit geschwächt, nachdem er versucht hat, Euch einzufrieren. An dieser Stelle könnt Ihr ihm also schaden, bevor Ihr Euch schnell wieder aus dem Staub macht. Seid Ihr eingefrohren, müßt Ihr Euch sofort blockieren, denn sobald ihr wieder aufgetaut seid, wird Sub-Zero versuchen, Euch mit seinem Gleit-Schlag oder seinem Sprung-Tritt zu erledigen! Tip: Um diesen kühlen Gesellen zu besiegen, solltet Ihr ihn von weitem mit Geschossen angreifen, um ihm am meisten zu schaden

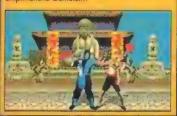
CHARAKTERBESCHREIBUNG

Auch dieser Mitbestreiter von Mortal Kombat scheint keinen eigenen Namen zu naben; sein prizitame (Suu-Zero – unter Null) kommt von dem schrecklichen und tödlichen Eisbolzen, den er in Form eines Geschosses abfeuert. Sub-Zero ist chinesischer Staatsbürger und ein lebenslanges Mitglied der Lin Kuei, einer geheimnisvollen Truppe chinesischer Ninja-Krieger. Er wird als einer der erfahrensten und besten Krieger angesehen, er hat keine Familie, muß also auf niemanden Rücksicht nehmen. Er verläßt sich lieber auf brutale Muskelkraft, als auf seine durchaus vorhandene Intelligenz. Es ist bekannt, daß, wenn Sub-Zero den Wettkampf gewinnt, er sich alle Mühe geben wird, sein Leben zum Guten zu wenden man weiß nur noch nicht genau, auf welche Weise Spitzname (Sub-Zero = unter Null) kommt von dem schrecklichen und tödlichen Eisbolzen, den er



RÜCKFAUST

Die Rückfaust von Sub-Zero ist der von Scorpion sehr ähnlich und funktioniert genauso. Kommt Eurem Opfer sehr nahe und drückt den A-Knopf, führt einen fiesen Schlag aus. Nichts für empfindliche Gemüter.



GLEIT-SCHLAG

Hinter dieser Bewegung steckt etwas mehr Kraft, als hinter dem Schlag, sie ist aber viel nützlicher, wenn Ihr in der Falle sitzt. Drückt das D-Pad fort, während Ihr gleichzeitig B und C drückt



EIS-SCHUSS

Sub-Zero läßt den Eisschuß von einem Uppercut olgen. Achtet darauf, Euch nicht einzufrieren rückt das D-Pad runter und auf den Gegner zu,





TODESSCHLAG

Diese ziemlich grausige Bewegung besteht darin, das Sub-Zero seinem Gegner den Kopf abreißt. Drückt das D-Pad auf den Gegner zu, runter, auf den Gegner zu, dann A



ENDSCREENS

Alles wird klar, sobald Sub-Zero den Wettbewerb gewinnt. Er ist von einem Feind Shang Tsungs dafür bezahlt worden, den Meister umzubringen Sub-Zero will sich nun mit dem Geld vom Kampf













SONYA ALS GEGNER

Eine Dame mit vielen Talenten, die nicht allzuviel Sentimentalität für ihre Gegner übrig hat und Euch nicht viel Platz zum manövrieren läßt; in der Luft ist sie nahezu unschlagbar Ihr habt die beste Chance gegen sie, indem Ihr genügend Abstand zwischen Euch und der Kriegerin wahrt und die Spezialbewegungen wählt, die die Geschosse anderer Kämpfer nutzen. Sonya verfügt über einen Bein-Wurf, der jeden Narren; der es wagt, sich ihr in den Weg zu stellen, eines Besseren belehrt. Ihr verteidigt Euch am wirksamsten; indem Ihr Euch hinhockt und blockiert, wenn sie sich herunterbeugt, um Euch aufzuheben, überrascht sie mit der Kraft Eures Uppercuts! Außer dieser Waffe hat Sonya auch noch einen atemberaubenden Superschlag zu bieten, bei dessen Ausführung sie mit großer Geschwindigkeit quer übers Screen hechtet keine gute Idee, ihr in den Weg zu springen! Bleibt unten dreht Euch um und beeindruckt sie mit einem Hochtritt. Um diese Lady zu besiegen, solltet Ihr Euch unten halten; Euren Abstand wahren und Eure Chance schnell wahrnehmen, sobald sie sich dazu entschlossen hat, eine Bewegung auszuführen. Beeilt Euch und zieht Euch schnell wieder zurück

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Sonya ist nicht nur ein hübsches Gesicht, sie ist ein ausgebildeter Killer und hat die US Army hinter sich Durch ihren Vater, Major Herman Blade, und ihre Mutter, Erica Blade, die beide ihr Leben lang der Force angehört haben, ist sie auf ihre Mission gut vorbereitet. Im Alter von 26 ist ihr jetzt eine Spezialaufgabe außerhalb der Vereinigten Staaten zugewiesen worden. Sie hat kürzlich ihr paramilitärisches Training abgeschlossen und ist sich bewußt, daß sie speziell für diese Aufgabe ausgebildet worden ist und sehr wahrscheinlich mehr auf dem Spiel steht, als ihr Job allein. Vor ein paar Jahren verlor sie ihren Zwillingsbruder bei einer ähnlichen Mission und sie weiß seitdem, daß das Gute nicht immer gegen das Böse siegt! Sonya will ihren Bruder rächen, entweder indem sie dessen Killer zur Strecke bringt oder jeden potentiellen Gegner, der ihren Weg kreuzt, das Fürchten lehrt



ENERGIE-WELLE

Drückt das D-Pad und dann den A-Knopf, um diese Bewegung auszuführen: Eure Gegner stehen unter Strom! Eine elektrisierende Art und Weise, sich von der Welt zu verabschieden!



BEINWURF

Ein Angriff, den das Opfer so leicht nicht vergißt. Haltet das D-Pad nach unten gedrückt und drückt gleichzeitig A, B und C.



HANDFLÄCHEN-SCHLAG

Eine Bewegung, die unter allen Umständen zu vermeiden ist. Sonya kommt nahe an Euch heran, drückt dann A. Aufgepaßt: Diese Begegnung kann tödlich ausgehen...



SUPERSCHLAG

Diese beeindruckende Bewegung wird in der Luft ausgeführt: Drückt das D-Pad auf den Gegner zu, dann fort, drückt dann den A-Knopf.



TODESSCHLAG

Um den Todesschlag ausführen zu können, muß Sonya sich sehr nahe vor ihrem Gegner aufbauen und dann zweimal auf ihn zu und zweimal fortdrücken, zuletzt START.



ENDSCREENS

Man hat herausgefunden, daß Shang Tsung sich Sonyas Spezialforces geschnappt hat. Es war Sonyas Aufgabe ihn zu besiegen und ihre Partner zu befreien. Gut gemacht, Ihr habt die Mission beendet!













KANO ALS GEGNER

Kano ist superfit und damit die stärkste Figur im Spiel. Mit seinen Spezialbewegungen wie der Kanonenkugel und der wirbelnden Klinge kann er großen Schaden anrichten. Glücklicherweise ist Kano aber nicht sehr schnell, was sein größtes Manko darstellt. Obwohl die Kanonenkugel zu seinen stärksten Bewegungen gehört, macht sie ihn doch gleichzeitig anfällig für Angriffe aus der Luft. Schläge und Tritte. Vermeidet die wirbelnde Klinge, wann immer möglich sie nimmt Euch zuviel Energie, auch wenn sie blockiert ist. Springt vorwärts, dann nochmal vorwärts und gebraucht einen Flug-Schlag oder Tritt. Ein gutgemeinter Rat: Bewegt Euch regelmäßig vor und zurück, somit gebt Ihr Kano weniger Gelegenheit, Euch zu werfen oder die Kanonenkugel bzw. die wirbelnde Klinge anzuwenden. Aufgepaßt: Sollte er sich hinhocken, wenn Ihr vorwärts springt kann das eine Vorwarnung auf seinen berüchtigten Uppercut sein!

CHARAKTERBESCHREIBUNG

Dieser Bursche ist fies und äußerst gefährlich, er ist aus Japan deportiert worden, wird in über 30 Ländern von der Polizei gesucht und sein Name ist in der Unterwelt wohlbekannt und gefürchtet. Kano hat sein Leben dem Bösen-gewidmet und hat nicht vor, das zu ändern. Er ist ein Söldner, Schläger und Erpresser und nun hat er sich auch noch einer notorischen Bande angeschlossen: Dem Schwarzen Drachen. Dieser-schauerlichen Ansammlung von üblen Schlägertypen ist wirklich kein Verbrechen zu mies und da Kano ein getreuer Anhänger der Gruppe und ihrer Philosophie ist, ist er natürlich bereit, alles zu tun, um ihren Ruf zu wahren. Er hat keine Familie und war immer auf sich allein gestellt, er weiß, was es heißt, in der Unterwelt seinen Mann zu stehen: Man hat ihn mal übel zugerichtet und dann einfach liegenlassen sowas prägt... Nach diesem Erlebnis ist Kano ein Infrarot-Auge eingepflanzt worden! Sein einziger Beweggrund; an diesem Wettbewerb teilzunehmen ist, mal wieder an der Spitze zu stehen und dem Schwarzen Drachen Ruhm zu bringen.

KOPF-STOSS

Ihr müßt ganz nah an Euren Gegner herangehen, um diese besonders fiese Bewegung ausführen zu können. Wenn Kano auf seinen Gegner zuwirbelt, drückt den A-Knopf und seht zu, wie Kano die Nase seines Gegners mit seinem Metallschild poliert.



WIRBELNDE KLINGE

Selbst wenn diese Bewegung blockiert ist, stiehlt sie Euch mehr Energie, als jede andere Bewegung. Haltet den Start-Knopf gedrückt und rotiert gleichzeitig das D-Pad auf Euren Gegner zu und laßt den Start-Knopf los.



SUPERWIRBEL

Diese Bewegung sieht etwas mühsam aus, ist aber höchst effektiv. Haltet Start gedrückt und rotiert dann das D-Pad auf Euren Gegner zu, Juße Strett der





TODESSCHLAG

Dieser blutige Schlag kann ausgelöst werden, indem Ihr das D-Pad zweimal fortdrückt und dann den A-Knopf drückt. Blut, Blut...



ENDSCREENS

Nach dem Sieg machte Kano den Versuch, noch etwas mehr Gewalttötigkeit ins Spielgeschehen zu bringen, hatte aber damit nicht sehr viel Erfolg, da der Wettbewerb schließlich ins Chaos stürzte.



TILES

Bonusabschnitte sind m pa Spiel sowon mit Ein-Spieler alsauch mit Zwer-Spieler-Option vorhanden be letzterer gibt es allerdings mehr insgesamt gibt es a Bonusse mit einem Hochstscore of Million/Diamant Man kommt mit Hille der A- und C-Knopfe an die Bonusse Druckt ununterbrochen auf berde Knopfe bis die Stange die Linie passiert hat, druckt dann STARII









Goro ist ein 2000 Jahre alter Prinz von Kuatanund er hat 4 Arme! Macht also nicht den Fehler, ihm zu nahe zu kommen und Euch von ihm schnappen zu lassen! Er wird Euch auf den Boden werfen und ihr, verliert automatisch die Hälfte Eurer Energie. Goro hat die Angewohnheit, mehr zu blockieren als notwendig, es wäre also keine schlechte Idee, ihn mit ein paar Flugtritten zu überraschen. Gebraucht einen Saltotrick und ein Geschoß, sobald er wieder aufsteht. Mit Kombinationen kommt Ihr am Besten zurecht!













SHANG TSUNG

Shang Tsung ist dem Wettbewerb vor 500 Jahren beigetreten, zu einer Zeit, als es noch um Ruhm und Ehre ging. Er gewann den Titel sofort und mit jedem weiteren Gewinn, erhöhte er auch seine Macht: Heute beginnt der Wettstreit also erneut; jedes Mitglied hofft auf den ultimativen Kampftitel. Shang Tsungs große Trumpfkarte sind zweifellos seine Feuerkugeln, die er mit atemberaubender Schnelligkeit feuern kann, seine Schwäche ist seine Umwandlung, zu welcher Zeit er verwundbar ist: Er kann sich; während er angegriffen wird, nicht wieder zurückverwandeln und das ist Eure Überlebenschangel















Über dieses grüne Tierchen ist nur wenig bekannt, außer daß man zehn Millionen Punkte einheimsen kann, wenn es einem gelingt, es zu besiegen. Ihr findet das Tier im Grubenlevel und müßt zahllose Gegner in verschiedenen Ereignissen schlagen. Macht nicht den Fehler, das grüne Reptil zu unterschätzen - es trägt die vereinte Kraft von Scorpion und Sub-Zero in sich! Viel Glück!

WIE MAN HINKOMMT





Habt Ihr den Grubenlevel erst einmal erreicht, müßt Ihr mit Stil und Würde gewinnen, um auch nur einen Blick auf das Reptil werfen zu können! Diese Mission kann nur erfolgreich ausgeführt werden, wenn Ihr Schatten von Gegenständen am Himmel entlangziehen seht.

DAS REPTIL SPRICHT

Ihr müßt Euren Gegner nun mit dem Ergebnis von zwei Todesfällen schlagen und das, ohne selbst Energie zu verlieren! Nur bestimmte Charaktere können das Reptil treffen, z.B. Rayden, Kano, Johnny Cage und Sub-Zero, da Ihr den Kampf gegen das Kriechtier mit dem Todesstoß beenden müßt. Charaktere, bei deren Todesbewegung der START-Knopf gebraucht werden muß, scheiden aus. Die Hinweise im Spiel seht Ihr unten....







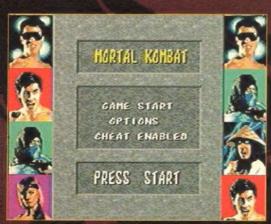








CHEMES CHEAT-SCREEN



Gebt folgenden Code ins Wahlscreen ein: Runter, Hoch, Links, Links, A, Rechts und Runter!

AUF EINEN BLICK

NAME: Mortal Kombat SPIELZEIT: 1 Tag HÖCHSTES SCORE: 33,650,000 LEVEL: 5 HERAUSFORDERUNG: unterschiedlici



AUSGABE 15 OTSGAGU



THAT'S ALL, FOLKS!!

Leider ist das Heft zu Ende...

Doch trocknet Eure Tränen, wischt den Schweiß von der Stirne, die spektakuläre SegaPro-Weihnachtsausgabe ist nur wenige Wochen entfernt!

Wir haben keine Mühen gescheut, sondern es mutig mit Elefanten, Tigern, Ninja-Kröten und einem bestimmten blauen Stacheltier aufgenommen: Das Dschungelbuch, Zool (MD), The Ottifants, Sonic Spinball (MD), Robocop und Dune-CD mußten durch den Härtetest. Wenn alles gutgeht, erfahrt Ihr Weiteres in der nächsten SegaPro. Außerdem unter der Lupe: Die unheimlichste Familie auf Film oder Konsole: The Addams Family im Preview!

Dazu: Wie immer jede Menge Tips, Tricks und Karten! Was gehört auf Eure Wunschliste? In unserer Weihnachts-Ausgabe steht's drin!

AUSGABE 15 erscheint am 16. Dezember.





ı,

FÜR GAME BOY NUR DM 99,-



CHEATS. **DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:** DEUTSCHE ANLEITUNG MIT

EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.



SUPER NES NUR DM 149,

SCHUTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!! NUR DM 109, Mit orginal deutscher Anleitung. Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie



A CALAN





WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.

AUCH ERHÄLTLICH BEI

'SEGA', MASTER SYSTEM', 'GAMEGEAR' & 'MEGADRIVE' SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD 'NINTENDO', 'GAMEBOY', 'NES' & 'SUPER NES' SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE: TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182 ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.

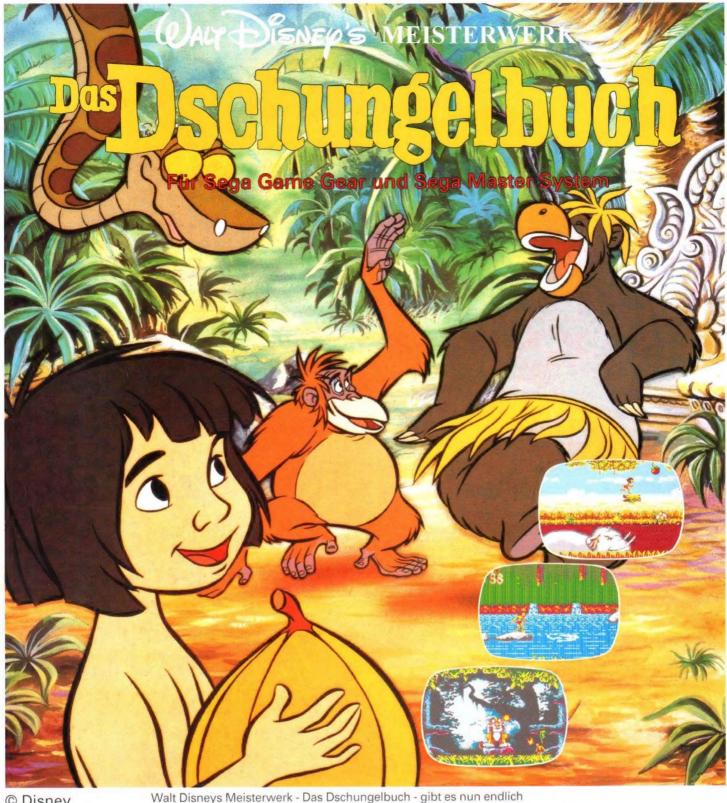
VERSANDKOSTEN DM 10. BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN **EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS**







© Disney

auch als Videospiel. Der junge Mogli möchte in das Dorf der Menschen zurückkehren. Auf seiner abenteuerlichen Reise, die ihn durch 12 atemberaubende Level führt, trifft er auf Balu den Bären, King Louis, den lustigen Affenkönig und natürlich auf Shir Khan, den gefährlichen Herrscher des Urwalds. Es gibt geheime Schätze, versteckte Level und Bonusspiele zu entdecken. Das Dschungelbuch wurde von dem Virgin Games Inc. Programmierteam entwickelt, welches sich schon für die State-of-the-Art Spiele Cool Spot und den Megahit Aladdin verantwortlich zeichnet. Die unglaubliche Grafik, die Animation, die einem Zeichentrickfilm gleicht und der bombastische Soundtrack stehen ganz im Sinne des Orginalfilms.

